
CONOCE LOS DETALLES ANUNCIADOS POR LA GRAN N
NOTICIAS, LANZAMIENTOS, CELEBRACIONES Y MUCHO MÁS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo®
Super Mario™
MARIO Y COMPAÑÍA EN EL PREVIO E3
Revisamos:
• Wii Play™: Motion
• Captain America™: Super Soldier
• Ghost Recon® Shadow Wars
• Resident Evil®: The Mercenaries 3D
• Green Lantern™: Rise of the Manhunters
• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L 40.00
• NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00 • ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)
Año 20 No. 7
0 37634 13138 1 07
¡ESTA ES!
TE PRESENTAMOS LA NUEVA CONSOLA Y SU CONTROL
Wii U™



DRAGON QUEST VI
Realms of Revelation
© 2011 Square Enix
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo

SUMARIO

Página 18

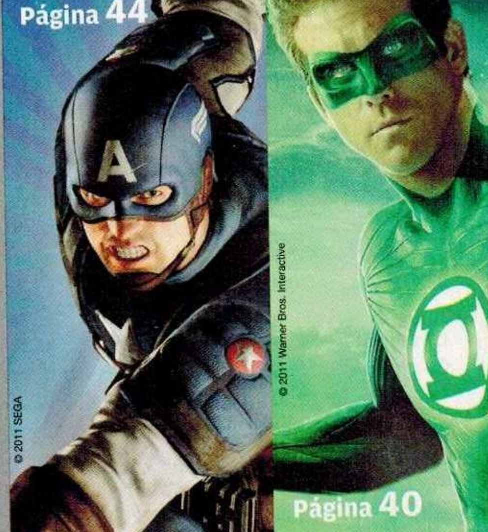


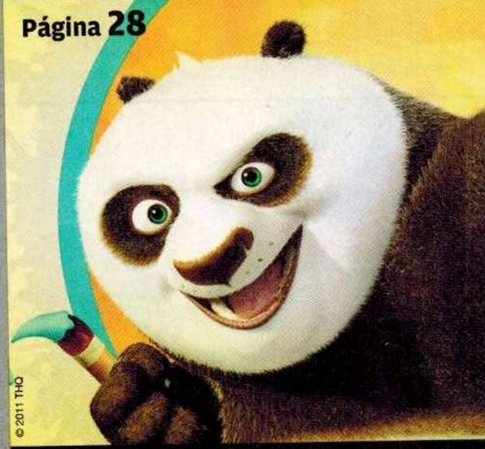
Revisamos













EDITORIAL

Año XX No. 7
Julio 2011

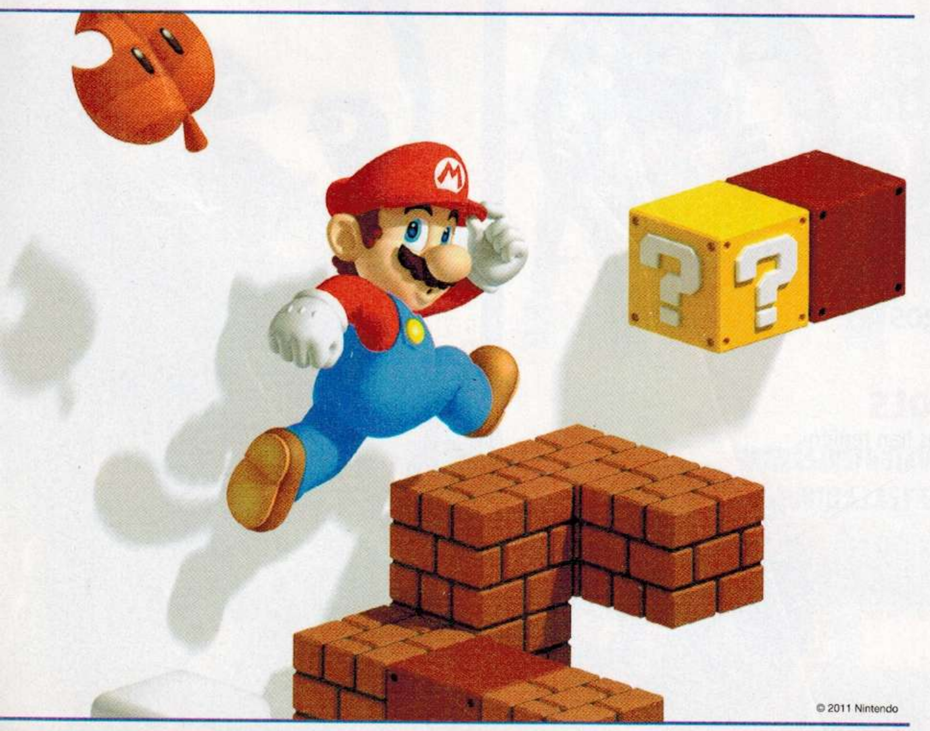
Nintendo dio un nuevo paso en la industria del videojuego: revolucionó otra vez la manera como experimentamos las aventuras interactivas. No sólo se trata de tener mejores gráficos, o una espaciosa cantidad de almacenamiento o de llegar a 1080p de resolución para sacar provecho de nuestra megapantalla... eso ya lo hemos visto antes; realmente, Nintendo no tenía en la mira alcanzar a sus rivales, sino superarlos. Se puede decir que tuvimos una épica presentación de Wii U, con juegos que nos hacen pensar en el futuro de la consola, que atraerá a las compañías para que realicen nuevos proyectos y, como dijo Ubisoft antes, editen los clásicos que nunca llegaron a Wii, ahora con las cualidades que presenta Wii U.

El climax de la presentación no fue la consola en sí, sino el control, punto central donde recae todo el talento creativo de Nintendo y pieza fundamental del cambio, la transición a un concepto más dinámico de entretenimiento, que dará la versatilidad e innovación que marca un verdadero salto generacional. El hecho de usar el control como una pantalla independiente para jugar, utilizarla como *tablet* para participar en pequeños minijuegos, o como un control para disponer de los contenidos de internet que se desplieguen en pantalla, enviar fotos del control a la TV con sólo deslizar el dedo en la pantalla y, por supuesto, videollamadas tipo "FaceTime" de Apple, volverá mucho más interesante la manera de comunicarte con la comunidad de jugadores de Nintendo... o con cualquier persona.

La consola estará disponible en 2012. No se especificó precio ni fecha exacta, pero de algo estamos seguros: será un éxito inmediato que conservará la línea de juegos familiares para los jugadores casuales y se enfocará notablemente en títulos más *hardcore*, que serán del interés de todos aquellos jugadores experimentados que están en busca de los videojuegos más completos, llenos de reto y acción. Sin duda, 2012 será un gran año para Nintendo, y por supuesto, aquí estaremos para dar las últimas noticias que vayan apareciendo sobre Wii U. ¡Comencemos!



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**



© 2011 Nintendo



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Salas

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mónica Del Alto Zárate
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano
Christian Rojas

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 20 N° 7. Fecha de publicación: julio 2011. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Javier Martínez Staines. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2010-060210421600-102, de fecha 21 de junio de 2010, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cia, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com


¿Ya estás jugando en 3D?
En Pilotwings Resort™ para la consola Nintendo 3DS, explora el ultra-envolvente mundo 3D de la isla Wuhu con tu propio personaje Mii ™. Al volar en avión, en ala delta o en una mochila propulsora puedes disfrutar de la emocionante sensación de estos deportes aéreos únicos.
NINTENDO 3DS
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
© 2011 Nintendo. Pilotwings Resort and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
Nintendo

Increíble la ambientación que había en el espacio dedicado a **The Legend of Zelda.**

Nintendo en la **E3**

Año tras año Nintendo tiene algo para sorprendernos, un detalle que hace que incluso su competencia se mantenga pendiente de qué es lo que se hace o dice durante la conferencia previa a la E3 que siempre ofrece la compañía japonesa. Este 2011 fue contundente para la evolución, y de hecho, tanta fue la innovación, que sus rivales ya consideran actualizarse antes de tiempo. Esto confirma que la línea evolutiva siempre la marca Nintendo.

página 34

Fotos: Toño Rodríguez



El *booth* de Nintendo fue (como siempre) el más concurrido de la expo.

Los asistentes estuvieron sorprendidos con el nuevo control táctil.

Una edecán de Nintendo mostrando el control de Wii U durante el *show*.

Nuestros editores: Pepe Sierra y Toño Rodríguez con Masahiro Sakurai.

LINK



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo están todos en el Mushroom Kingdom? Saludos al equipo de Club Nintendo. Tengo curiosidad sobre alguno de los juegos clásicos del Super Nintendo:
1.- Adoro el juego **EarthBound**, sabes si está para la Consola Virtual?
2.- Leí en Internet que la ESRB sacó una clasificación para **EarthBound**, ¿eso quiere decir que planean hacer otro o hablan del mismo SNES?
3.- ¿Por qué el juego **Mother 3** no llego a América?
Es la primera vez que escribo, espero que me contestes. Y si sabes algo, avísame, por favor, por que amo este juego de video.

Valeria Montalvo
Vía correo electrónico

¡Qué tal, mi estimada Valeria! Muchas gracias por escribir. Aquí todo va muy bien, preparándonos para las próximas aventuras, más ahora que ya hay en camino una próxima consola casera.
Por desgracia, ninguno de los juegos de **EarthBound**, o **Mother**, como se le conoció al primero en NES, han llegado como descarga digital a la Consola Virtual y no sabría decirte si lo harán algún día. Pero de que se trata de una franquicia rentable y con un buen número de seguidores, lo es, así que quizá algún día Nintendo nos dé una grata sorpresa... sólo el tiempo lo dirá.
Tienes toda la razón, si entras al sitio web de la ESRB (www.esrb.com) y buscas el juego **EarthBound**, te aparecerá una clasificación de Wii y Super Nintendo... ¿Será que ellos saben algo que nosotros no? De entrada, lo catalogan como Everyone y no cuenta con más detalles en su descripción, pero ya es un indicio; falta que realmente sea un paso adelante y no sólo un error de quien actualiza la página, ¿no crees?.
El asunto con **Mother 3** fue un caos completo. Originalmente, iba a ser desarrollado para el SNES, pero luego dijeron que lo pospondrían para llevarlo directo al Nintendo 64 Disc Drive; por último, lo enviaron directamente como cartucho al Nintendo 64. Hasta ese punto sí había planes de traerlo a nuestro continente, pero el desarrollo se complicó -por conflictos en el diseño y creación de los modelos en 3D, según comentan- de tal forma que lo retrasaban una y otra vez hasta que finalmente un día lo hicieron de forma definitiva.
Ya pasados los años, en 2006, Nintendo decidió que el proyecto de **Mother 3** no podía quedar en el olvido, así que lo revivieron para el Game Boy Advance, siendo un lanzamiento exclusivo para el mercado nipón, y ya van cinco años sin que se hable sobre una adaptación para el mercado americano. Hay muchos rumores sobre un compendio que reúna a los tres títulos, pero son sólo eso... rumores en el aire, ya que Nintendo of America no ha comentado algo al respecto.



Aunque sólo ha llegado una de las versiones de **EarthBound** a nuestro continente, es un hecho que tiene una popularidad mundial por demás interesante. Tanto es así, que **Lucas (Mother 3)** llegó como personaje seleccionable a **Super Smash Bros. Brawl** en Wii; mientras que **Ness** ya había demostrado antes su potencial desde el primer título de **Super Smash Bros.** para Nintendo 64 (como personaje desbloqueable). Desde entonces, éste se ha vuelto recurrente en la saga de peleas de Nintendo.

¡Hola, querido **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Tengo algunas preguntas interesantes para ti y espero que me respondas en la revista:
1.- ¿Hay fecha de lanzamiento para el videojuego **The Last Story** en nuestro continente?
2.- El año pasado en Japón apareció un juego llamado **Xenoblade Chronicles**. ¿Llegará este título a nuestro continente?, y de ser así ¿cuál sería su fecha de lanzamiento?
3.- ¿Es cierto que Nintendo traerá de vuelta el traje de Tanooki en el nuevo **Super Mario** que saldrá en Nintendo 3DS?

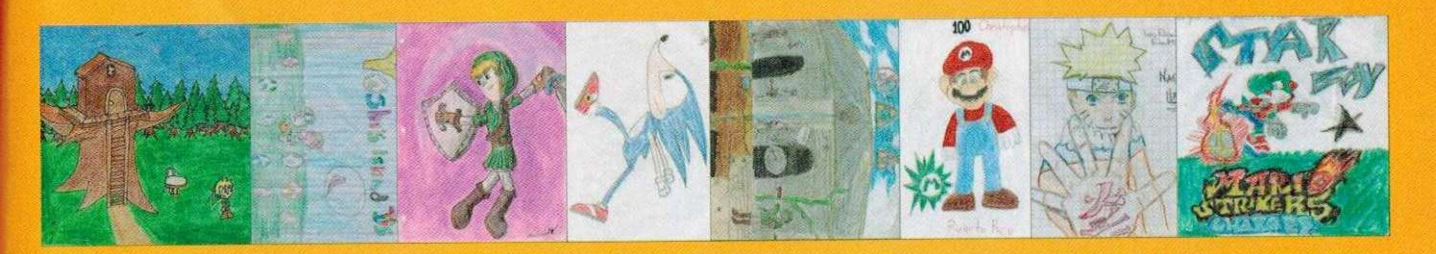
Alexis Ramírez
Panamá

¡Hola, Alexis! Yo también estoy en espera de que anuncien una fecha para el lanzamiento de **The Last Story** en nuestro continente, pero como van las cosas, pareciera que la nueva obra maestra de Hironobu Sakaguchi sólo se quedará en las manos de los japoneses. De hecho, lo han catalogado como una exclusiva para dicho mercado. Es una verdadera lástima, pues con sólo ver los videos que se han presentado podemos notar que se trata de una de las joyas más impresionantes que se podrán ver en el Wii.
Otra de las cartas fuertes para Wii es **Xenoblade Chronicles**, por demás interesante título de RPG en tercera persona que salió en Japón en junio del año pasado, desarrollado por Monolith Software y distribuido por Nintendo. Para Europa llegará en septiembre de este año, mientras que para el mercado americano no se ha estipulado una fecha, lo que indica que podría llegar o no en este mismo año. De cualquier forma, nos mantendremos pendientes para darles todas las actualizaciones del estatus de cada uno de los títulos.
El asunto del traje de Tanooki surgió en la Game Developers Conference de este año, cuando Iwata comentó sobre el desarrollo de un título de **Super Mario Bros.** para el N3DS. No se presentaron fotos ni video, pero sí un logotipo que, en su diseño, mostraba una silueta que bien podría identificarse como la cola del Tanooki, que se volvió popular en el NES con **Super Mario Bros. 3**. Durante la conferencia de Nintendo previa a la Electronic Entertainment Expo 2011, Nintendo dio más información sobre el juego, incluso mostrando video del bigotón vistiendo el traje de Tanooki y vaya que se veía muy bien.

¿Cómo estás, **Doctor Mario**? Bueno ésta es la primera ocasión que te escribo. Mis preguntas son:
1.- ¿Qué pasó con el juego de **Captain Tsubasa** para Nintendo DS que según supe se llama **Captain Tsubasa: New kick off**, vino al fin a América o qué?
2.- Como aquí en Nicaragua no se dónde vendan las tarjetas de Nintendo Points, me puse a buscar y hay varias páginas que dicen que se puede pagar con tarjeta de crédito y te envían el código. Mi duda es que si estas páginas son legales y funcionan, y si no conoces alguna que sea legal porque a mí sólo me sale la opción de poner el código y no de usar tarjeta de crédito (en el DSi).
3.- ¿Qué hay sobre eso del Wii2?, he leído varias cosas. ¿Es cierto?
Eso es todo (por ahora), te agradecería que me contestaras.

Ángel Castellón
Vía correo electrónico

Muy bien, ¿y tú, Ángel? **Captain Tsubasa: Gekito no Kiseki** (conocido como **Captain Tsubasa: New Kick Off** en Europa) es el más reciente título de **Oliver Atom** (**Tsubasa**) que llega a las plataformas de Nintendo por parte de Konami para el mercado japonés, como parte de la celebración por el 30 aniversario de **Captain Tsubasa**. Es de categoría RPG y cuenta con gráficos bastante interesantes, así como escenas en las que puedes apreciar los famosos movimientos especiales de los diversos jugadores. Lamentablemente -y a pesar de la inmensa popularidad de la serie en México y América Latina en general- no se logró una adaptación para nuestro continente.
Hay varias páginas que ofrecen darte los códigos pero, siendo honesto, no son sitios oficiales o tiendas en línea reconocidas, por lo que antes de ofertar te recomiendo checar la reputación del sitio, no vaya a salir contraproducente y te quedes sin código y sin billetes. En todo caso, te recomiendo importar las tarjetas desde una tienda en línea reconocida, como Amazon, Ebgames o Gamestop, por mencionar algunas.
El nombre clave fue Project Cafe, y se presentó durante la pasada E3 Entertainment Expo en Los Ángeles, California; en esta edición de Club Nintendo podrás encontrar información de la consola, sus características, expectativas y detalles. Así que sigue leyendo el resto de la revista, está muy impresionante.



¡Hola, **Doctor Mario**!, espero que **Bowser** no te esté causando ningún problema. Tengo unas preguntas que espero que las publiquen ya que son los únicos que me pueden ayudar en este caso:
1.- ¿Es posible meter música a la tarjeta SD de un Nintendo 3DS sin que se dañe? Y si es así, ¿cómo lo hago?
2.- ¿Puede haber una conexión ente el Wii y el Nintendo 3DS para jugar juegos de las respectivas consolas en modalidad *multiplayer*?
3.- ¿Por qué no puedo navegar en Internet? Cuando le pongo en el ícono, me aparece algo de una actualización. Ya me llegó una, pero sólo me enviaron un video.
Bueno, eso era todo. Espero que me publiquen y me ayuden. Gracias.
Gabriela Hernández
Vía correo electrónico

¿Qué cuentas, Gaby? Para nada, por ahora **Bowser** anda muy tranquilo, tal vez está planeando algún otro ataque al Reino Hongo, y eso podría resultar una nueva aventura, así que hay que estar pendientes.
Reproducir música en Nintendo 3DS es de lo más sencillo que te puedas imaginar, basta con pasar de tu computadora a una tarjeta SD las canciones en formato MP3 que quieras. Posteriormente, insertas la tarjeta en el N3DS y listo, dirígete hacia el apartado de música y podrás seleccionar tus canciones; tan fácil como eso. Si pensabas que podría causar algún daño a la tarjeta o a tu consola, puedes estar tranquila, no sufrirán daño.
En consolas anteriores sí se ha dado la comunicación entre dispositivos, como es el caso del Nintendo 64 a través del Transfer Pak, o el Wii con el Nintendo DS o NDSi, pero no han dicho cómo se podría dar esa cualidad con el nuevo Nintendo 3DS. Podría pensar que más que para Wii, esta función se podrá dar -si es que Nintendo o los licenciatarios lo aprovechan- en la próxima plataforma casera de Nintendo.
La navegación por Internet en el Nintendo 3DS tuvo su actualización hasta el 6 de junio pasado. A partir de ese momento, puedes descargar el *firmware* que no sólo te dejará navegar en las páginas que desees, sino que también trae consigo nuevas opciones de comunicación que serán de utilidad. Por ejemplo, la adición de la eShop, tienda virtual para Nintendo 3DS que te abrirá la opción de descargar juegos clásicos (algunos recreados con efecto tridimensional) de generaciones pasadas, o nuevos, diseñados exclusivamente para Nintendo 3DS.



En muchas ocasiones no depende de la compañía que produce las consolas, sino de los desarrolladores terceros, como es el caso de Activision, que hizo que haya comunicación en algunas versiones de **Guitar Hero** para Wii con el Nintendo DS. De esta manera, puedes entrar en un modo de juego a través del cual mientras tus cuates roquean en el Wii, tú controlas las luces u otros objetos a través de la pantalla táctil del NDS. Así que, en teoría, cualquier tipo de interconexión puede lograrse siempre que la tecnología y la creatividad lo permitan.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Bueno, necesito ayuda ya que tengo unas preguntas que no he resuelto.
1.- ¿Es cierto que saldrá un **Sonic Unleashed 2** y un **Sonic Heroes 2**?
2.- ¿Para el juego de **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games** qué personajes están confirmados?, ¿o serán aparte de los protagonistas **Sonic** y **Mario**?
Bien, espero que respondas mis dudas. Nos vemos.
Luis Rodrigo Añas Peña
Puebla, México

¡Qué tal, Luis! Son muchos los rumores que puedes encontrar en Internet, más cuando se trata de personajes tan emblemáticos como es el caso de **Sonic**. Pero la verdad es que SEGA no ha dado comentarios ficiales sobre si está trabajando en una secuela de **Sonic Unleashed** o **Sonic Heroes**; o en todo caso, para qué consola (de actual o siguiente generación) lo haría. Es un hecho que se trató de excelentes entregas del erizo, lo que sí es real es la próxima aventura para Nintendo 3DS, que se titulará **Sonic Generations**, y se trata de una edición especial en tercera dimensión que viene a colación por el 20 aniversario de **Sonic**.
Como ya se ha vuelto tradición, **Mario** y **Sonic** convocarán a sus equipos para enfrentarse en los Juegos Olímpicos; en esta ocasión, los de Londres 2012. Ahora, encontrarás nuevos minijuegos, como futbol, equitación, judo, carreras en Kayak y otras disciplinas convencionales que incluso ya habíamos visto en entregas pasadas. En cuanto a los personajes, no se ha revelado la lista de participantes, pero por lo que hemos visto repiten muchos de los clásicos; en el momento que sepamos si se agregaron nuevos, por supuesto que te lo diremos en alguna de nuestras vías de comunicación.

© Mistwalker

Como es común en las consolas de videojuegos, los mejores títulos se conciben en los últimos años de las plataformas. En este caso, tendremos espectaculares aportaciones, como **The Last Story**, un RPG que podría medirse con **Final Fantasy** en concepto, que incluso cuenta con el talentoso Nobuo Uematsu como compositor del *soundtrack*.



¡Qué tal, **Doctor Mario**! Te mando un gran saludo. Me encanta tu revista y quiero hacerte algunas preguntas:
1.- ¿Habrá más juegos de la saga **Donkey Kong** o **Donkey Kong Country** para Wii?
2.- Si se me acaban los Wii Points, ¿dónde puedo conseguir más aquí en México?
3.- ¿Para jugar de dos jugadores en un Wii necesito comprar un control especial o otro Wii Remote?
4.- ¿Puedo utilizar mis discos de Nintendo GameCube en un Wii?
Espero que me respondas.
Omar Alejandro Estrada
Tijuana, México

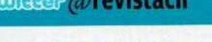
¡Hola, Omar! Además de **Donkey Kong Country Returns** no se ha anunciado otra aventura del gorila de Nintendo, pero no dudo de que, debido a su éxito, la compañía Retro Studios pudiera ir por una secuela. Sólo el tiempo lo dirá.
En México, las Wii Points Cards se venden en múltiples sitios, como tiendas departamentales o cadenas de autoservicio, tiendas especializadas de videojuegos y a través de tu consola, usando una tarjeta de crédito.
Hay títulos de Wii que te permiten el uso de controles de Nintendo GameCube, pero en su mayoría es necesario tener un control adicional para tu compañero, pues hasta el Classic Controller o los instrumentos musicales requieren de un Wiimote para funcionar. Por último, el Wii tiene retrocompatibilidad con GameCube, así que puedes usar las tarjetas de memoria, juegos y hasta controles de dicha consola en Wii.

Arte por correo:

Gastón Ramírez; Pedro Escobedo, Querétaro.
Leonardo Ramírez; Pedro Escobedo, Qro.
Christopher D. Román; San Juan, Puerto Rico.
Aldo José Colón; República Dominicana.
Luis Eduardo Tejeida; Estado de México.
Bryan Bastian; San Carlos, Chile.
Adriana Mariel de León; Tampico, Tamaulipas.
Sergio José Torres; Tijuana, Baja California.



El rombo de portada
En junio estuvo en la zona de montaña detrás de **Link**.

También puedes seguirnos en








Rebecca Chambers

A pesar de su corta edad (18 años), **Rebecca** pudo abrirse camino entre las filas de los S.T.A.R.S. Ingresó al grupo Bravo, con el cargo de médico debido a su gran potencial y habilidad en bioquímica que obtuvo durante su tiempo en la universidad. En sus primeras misiones, tenía la teoría necesaria pero le hacía falta la práctica en el campo, misma que adquirió justo durante los incidentes en Raccoon City en julio de 1998. **Rebecca Chambers** fue enviada junto con el equipo Bravo a una misión de investigación, de la cual sólo ella regresa con vida. Tuvo una primera aparición como personaje de soporte en el título primigenio de **Resident Evil**: cuando **Chris** resulta envenenado por una colosal serpiente, tú debes controlar a **Rebecca** para ir en busca de un antídoto que le salve la vida.

Toda una prodigio

Rebecca se convirtió en un personaje querido por los fans de **Resident Evil**; por tal motivo, además de expandir los hechos previos al incidente de la mansión Spencer, Capcom decidió desarrollar **Resident Evil 0**, el cual originalmente iba a ser una edición para Nintendo 64 pero que, por desgracia o fortuna para muchos, llegó hasta el Nintendo GameCube. En éste se realizó un mejor desarrollo en general, con escenarios más impresionantes que se adornaban con efectos visuales y ambientación sonora, que convenció a los seguidores. Se hizo acompañar de **Billy Coen**, un ex Marino que iba a ser transportado a una prisión pero que, a mitad de camino, su tren sufre un percance debido a la plaga que habita en las montañas Arklay. Luego de una feroz lucha donde todo lo que pensaba imposible se había convertido en realidad, ella y **Billy** toman rutas separadas; **Rebecca** decide ir a investigar una mansión (Spencer) que se ve en el horizonte, para encontrar a los miembros del equipo Alpha que habían ido en su rescate.

Lugar de origen **Estados Unidos.**
Altura **1.61 m.**
Peso **42.1 kg.**
Tipo de sangre **AB.**
Fecha de nacimiento **1980.**
Voz **Stephanie Shen (actual).**

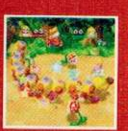
Otras apariciones:

Establecida la idea sobre las capacidades intelectuales y de combate que ha ganado **Rebecca Chambers** en sus últimas odiseas, es natural que la requieran para nuevas misiones, como lo hemos visto. De hecho, una de sus apariciones más recientes tuvo lugar en **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**, así como en el minijuego **The Mercenaries** de **Resident Evil 5 Gold Edition**; ahora, regresa en el Nintendo 3DS para enfrentar una nueva misión en **Resident Evil: The Mercenaries 3D**, acompañada de estelares como **Barry Burton**, **Albert Wesker**, **Jill Valentine** y muchos más.

Por supuesto, la talentosa médico de los S.T.A.R.S. también forma parte importante y espectacular de las novelas gráficas escritas por SD Perry (**Zero Hour**, **The Umbrella Conspiracy**, **Caliban Cove** y **Underworld**), en las cuales podrás encontrar más información relevante sobre ella.



Diversión en papel
Paper Mario, para Nintendo 3DS, promete ser una de las mejores obras para la consola.



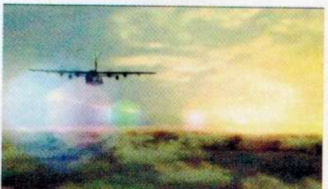
La diversión no para
La novena edición de **Mario Party** estará llegando en los próximos meses a Wii.

Conoce el pasado de una leyenda

Uno de los juegos más esperados para el Nintendo 3DS es, sin duda, **Metal Gear Solid 3D**, que desde que se anunciara no ha dejado de comentarse sobre él en todo el mundo. Esto no resulta para nada raro, pues es una de las franquicias más famosas del medio, dirigida por el genio Hideo Kojima. Para felicidad de todos los videojugadores, días antes del E3 Konami dio algunos detalles de esta obra, que ahora compartimos contigo para que el tiempo que resta para tenerlo en nuestras manos no sea tan pesado.

Primero que nada, tenemos que destacar que el nombre definitivo del juego será **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**, el cual no es una continuación como tal, sino una precuela en la que conoceremos los orígenes de varios personajes clave en el universo de la serie, como **Revolver Ocelot** y el **Big Boss**, por ejemplo. Así que si después de disfrutar del primer capítulo en Nintendo GameCube te quedaron algunas dudas, por fin serán contestadas.

En cuanto a innovaciones, el sensor de movimiento de la consola se utilizará en ocasiones especiales durante la aventura, como cuando crucemos un puente y debamos mantener el equilibrio. La pantalla táctil nos permitirá cambiar el armamento rápidamente en el momento que deseemos. Por otro lado, con la cámara del sistema podremos tomar fotos de varios objetos para copiar su color y agregarlo al traje de **Snake**, esto con la intención de ocultarlo en la selva. Se tiene contemplada su salida para este año, así que no tendremos que sufrir mucho más para conocerlo. Prepárate para disfrutar de una de las historias más emotivas que puedas conocer en un videojuego.











Los gráficos se ven espectaculares gracias al efecto en 3D que agrega la consola portátil.

La historia de **Metal Gear 3** es considerada por muchos como la mejor de la serie, incluso superior a la que vimos en la primera parte.

El Nintendo 3DS se actualiza

Justo como lo había prometido Nintendo desde hace ya varias semanas, el N3DS ha recibido una actualización que mejora las opciones de la consola. Por principio de cuentas, ahora contaremos con un navegador *web* que nos permitirá realizar consultas por Internet, visitar nuestros sitios favoritos o simplemente pasar un rato en las redes sociales. Con el *Stylus*, la navegación se vuelve intuitiva y rápida, la página se despliega en ambas pantallas para visualizarla mejor; además, tiene botones extra para acercarnos o alejarnos, según nos convenga.

El único problema es que no soporta Flash, por lo que los videos de YouTube de momento no se pueden observar; tal vez con otra actualización esto sea posible. Otra de las grandes ventajas de este *update* es la eShop, donde tendremos acceso a la Consola Virtual para recordar viejas glorias del Game Boy, como **Mario Land**; también encontraremos juegos clásicos con un nuevo estilo visual, como **Excitibike**, que estará disponible de forma gratuita hasta el 7 de julio.

Para los entrenadores **Pokémon** se incluye un **Pokédex 3D** con el que será más sencillo llevar tu lista de las criaturas que tienes capturadas y las que te faltan. Como puedes darte cuenta, esta actualización hace del Nintendo 3DS todo un centro de entretenimiento. Pronto te mantendremos informado de todas las novedades que veamos en el canal de Consola Virtual, así que ve ahorrando tus Nintendo Points.

El inicio de una nueva historia

Seguro que muchos esperan con ansias un **Final Fantasy** exclusivo para la nueva consola portátil de Nintendo, pero los creativos de Square Enix han decidido esperar. Han anunciado un juego nuevo, **Heroes of Ruin**, un RPG que promete ser totalmente diferente de lo que estamos acostumbrados, ya que aquí la historia como tal no existe; nosotros mismos tendremos que buscar nuestra aventura en cada partida.



Nuevos guerreros te esperan en esta aventura de Square Enix para N3DS.



Una vida a toda velocidad

Hace tan sólo un par de números celebrábamos el 20 aniversario de **Sonic**, la mascota de SEGA que compitiera con **Mario** por la supremacía del mundo de los videojuegos en las consolas de 16 bits. Pero hasta ahora es cuando se hace oficial el festejo por parte de la compañía ya que han anunciado **Sonic Generations** para Nintendo 3DS, título que pretende revivir la esencia de la franquicia que hiciera historia en los años noventa.

Para nadie es un secreto que los mejores años de este personaje se dieron antes de entrar en el mundo tridimensional del Dreamcast. A partir de ese momento han llegado varias secuelas, pero ninguna logra superar el calificativo de sorprendente, se quedan en buenos intentos, pero nada más; algo que es imperdonable para este ícono de la industria.

En **Sonic Generations** una extraña fuerza ha jugado con el tiempo, y ahora **Sonic** debe recorrer su propia historia. Controlarás al erizo, con su diseño tradicional y también el actual, en escenarios en 2D que te harán recordar aquellas viejas tardes de los años noventa frente a tu televisor. Como extra, el Nintendo 3DS contará con niveles exclusivos en relación con otras consolas. Así que cuando aparezca, no lo dudes, todo indica que será un nuevo comienzo para **Sonic**.







Como puedes notar en las imágenes, el juego luce sensacional en la doble pantalla.



Sonic está decidido a revivir sus viejas glorias, por lo que no puedes perderte por nada del mundo **Sonic Colors** para Nintendo 3DS.

Regresan Los Pitufos

Seguramente recuerdas a aquellos personajes azules que conquistaron la TV hace unas décadas, claro, nos referimos a **"Los Pitufos"**, quienes en el 2011 se preparan para vivir una de sus mayores aventuras, ahora a través de la magia del cine y, por supuesto, de los videojuegos. En la versión interactiva (que desarrolla Ubisoft) participarás en un juego de baile con múltiples canciones que podrás disfrutar al lado de **Papá Pitufo**, **Pitufina** y muchos otros más. **The Smurfs Dance Party** será una exclusiva para Wii y se estrenará este julio. La versión de NDS será estilo minijuegos para todas las edades.



Aunque se podrá jugar *offline*, todo indica que será en línea donde verdaderamente va a destacar, sobre todo por la interacción con otros usuarios ya que no se va a limitar a simples enfrentamientos; al parecer, será toda una comunidad, aunque esto último está por confirmarse. Se comenta también que hará uso de SpotPass y StreetPass, esto servirá para intercambiar ciertos ítems con jugadores con los que nos crucemos. En cuanto a los gráficos luce muy bien, aunque creemos que con el tiempo de desarrollo que aún tienen por delante pueden mejorar; lo importante es que la experiencia de juego sea sorprendente. Por lo pronto reconocemos el esfuerzo de Square Enix para buscar nuevos caminos que no sean **Dragon Quest** o **Final Fantasy**, estamos seguros de que valdrá la pena.



Las habilidades de tus personajes son lo más importante. Revísalas antes de cada batalla.

Log@nin

@tono_rodriguez
Twitter

Esta edición de Club Nintendo abre nuestra cobertura de la Electronic Entertainment Expo, aquí verás un previo de lo que se anunció hace unos días. Todos los detalles por parte de Nintendo están aquí; en nuestro siguiente número conocerás los mejores juegos anunciados para las plataformas de Nintendo.

Mario y Sonic están listos para verse las caras otra vez

Los personajes insignia de cada una de sus compañías se preparan para competir por la gloria olímpica en la ciudad de Londres, Inglaterra. El título que conmemora los Juegos Olímpicos de 2012 estará disponible para el cierre de año; aún no hay una fecha oficial, pero será cuestión de unas cuantas semanas más para conocer el día que saldrá a la venta este nuevo juego de **Mario** y **Sonic** para Nintendo 3DS y Wii. Es un hecho que tendremos actividades nuevas y una opción denominada London Party, en la cual contaremos con bastantes minijuegos divertidos que complementarán las disciplinas oficiales del programa olímpico. Da un vistazo a las imágenes y verás que por diversión no pararás. ¡Esperemos, entonces!

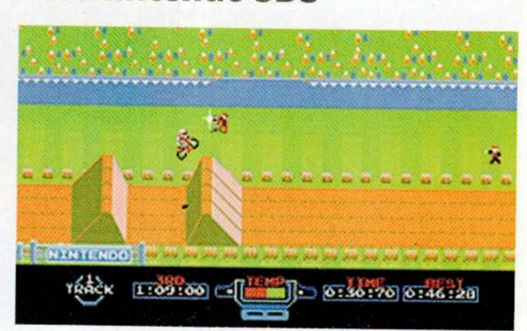





Será fundamental que te reúnas con tus amigos y familiares para duplicar la diversión. ¡Hasta cuatro jugadores!

Te damos una idea de lo que puedes conseguir al momento de actualizar tu Nintendo 3DS

Como lo pudiste ver ya en nuestra sección Extra, la actualización del sistema para el Nintendo 3DS, que incluye la Nintendo eShop, el navegador para Internet, la descarga gratuita del juego **Excitebike** (por tiempo limitado) y el **Pokédex 3D**, está lista. Pues bien, aquí unas imágenes que ilustran los contenidos. Aprovecha la promoción.



Nintendo eShop





Checa este estuche para Nintendo 3DS, 4 en 1

Siguiendo con las recomendaciones, en esta edición del Lognin les presento este buen accesorio que nos ofrecen nuestros amigos de DreamGear. Es perfecto para nuestro Nintendo 3DS ya que protege la consola y nos ayuda a mantener limpias las pantallas con su *Cleaning pad*; además, incluye dos *Stylus* de diferente tamaño. Vamos a ver qué otras novedades nos presentan para las siguientes ediciones.





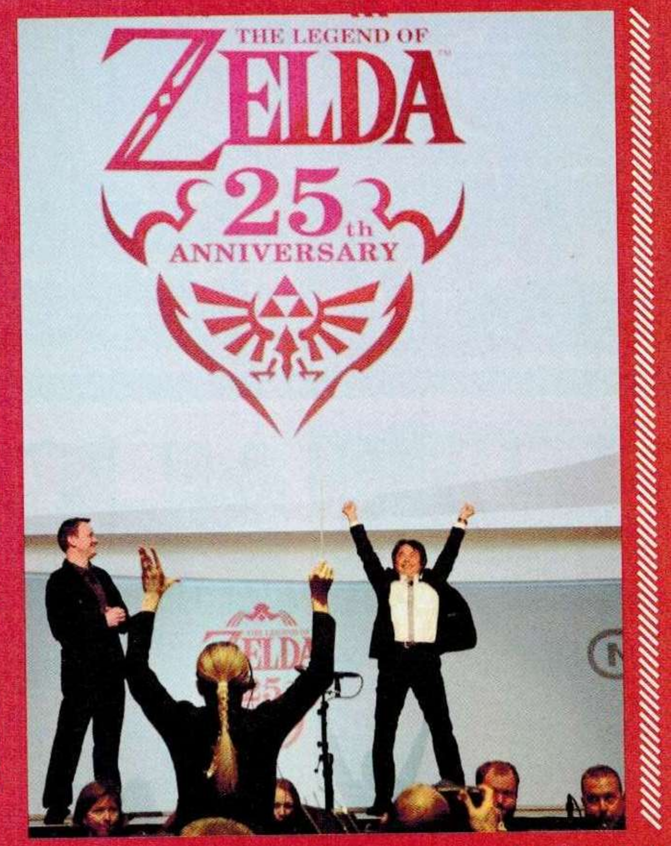
Las dudas se han despejado, ya sabemos todo...

¿Cuánto se habló de unos meses para acá? Se dijo mucho alrededor de la nueva consola que presentaría Nintendo en la Electronic Entertainment Expo de Los Ángeles. Ahora ya conocemos el nombre y características de este nuevo sistema que reemplazará al Wii en el siguiente año; sabemos que su control tiene pantalla táctil, cámara, un acelerómetro, giroscopio y toda su línea de botones, que nos harán disfrutar al máximo de una nueva forma de juego. En fin, todos los detalles están a la luz, sólo resta esperar al anuncio del precio y de la fecha de salida; para eso aún falta bastante, así que no nos apresuremos y mejor nos mantenemos con calma y serenidad. Otro aspecto fundamental será ir conociendo cuáles son los desarrollos que están por llegar con la salida de la consola, ya sean los de Nintendo o los de las licencias que mostraron mucho entusiasmo al momento de la presentación al público de Wii U. Conoce los detalles de la consola en la sección Nuestra portada, unas páginas más adelante. ¡Información importante que no debes perderte!

Los juegos que se enseñaron durante la E3 eran demos que se desarrollaron para mostrar las capacidades de la consola, no todos serán juegos que saldrán al mercado.

Nintendo y sus conferencias en la E3, saben su negocio y lo demuestran

Las preguntas de siempre previo a una E3 son: ¿cómo será este año la conferencia de Nintendo? ¿Qué anunciarán, con qué nos sorprenderán? Esa es ya una ley para los que nos gustan los videojuegos, pero no sólo para los fans de Nintendo, sino también para la gente que no es tan fan, que acepta que las presentaciones de Nintendo están llenas de magia. Y no digo esto únicamente por los productos que se muestran, como pueden ser el Nintendo DS, Wii, Nintendo 3DS y ahora el Wii U; de hecho, por sí solos ya llaman la atención. Me refiero a que saben cómo mandar el mensaje, lo que hacen alrededor de un anuncio realza al producto. Para este año, y como preámbulo de lo que vendría, Nintendo decidió meter una orquesta en frente del escenario para deleitarnos con música de **The Legend of Zelda**, mientras en la pantalla gigante se mostraba una retrospectiva de la serie, esto con la finalidad de hablar sobre la celebración de los 25 años que se cumplen. Con eso se ganaron a los presentes, sólo unos minutos bastaron para tener a la audiencia atenta y emocionada. Una vez finalizada la pieza musical, Shigeru Miyamoto subió al escenario para dirigir unos acordes con la orquesta; la escena fue excelente, la gente estaba en su bolsa.



Así como este detalle que menciono, podemos hablar de muchos momentos que se han vivido en las conferencias de Nintendo. Sería muy bueno hacer una recapitulación de todos ellos con el *staff* de Club Nintendo, seguro saldrían muchos recuerdos que podríamos comentar de aspectos fundamentales en el éxito de Nintendo.

Servicio sólo para México

WALLPAPERS

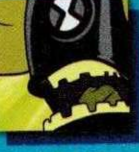



BEN27


BEN12


BEN9


BEN8


BEN10

BEN13


BEN6


BEN4



BEN26


BAKUGAN8


BAKUGAN3


BAKUGAN2


BAKUGAN10


BAKUGAN5


BAKUGAN6

Envía

CN FOTO + "CLAVE"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO BAKUGAN6

DESCARGA de REGALO

75 años en el mundo del cine

WALLPAPERS Edición Especial

VALIENTE

PLANETA

NOVICIA

UVAS

DIABLO

MALVADA

JOVEN

DEPREDADOR

ROCKY

ALIEN

Envía CN FOTO + "clave" al 42222

Ejemplo: CN FOTO ALIEN







© 2011 Atlus

Devil Survivor 2

Atlus / Nintendo DS

Una nueva invasión está por comenzar

Devil Survivor, de Atlus, ha sido uno de los mejores RPG que han aparecido para Nintendo DS, tanto que próximamente tendrá un *remake* para N3DS. Además de eso, ya se trabaja en **Devil Survivor 2** para NDS, que promete ser relevante, como todos esperamos. Justo de ella te hablaremos en esta ocasión ya que se han revelado algunos detalles que seguramente calmarán las ansias de tenerlo en nuestras manos.

La trama ocurre una vez más en la ciudad de Tokio. Cuando todo parecía estar tranquilo después de los hechos de la primera parte, aparecen nuevos seres que quieren apoderarse del mundo, comenzando por Japón; su nombre es **Sptentrion**. Todo parecía perdido, sin esperanza, pero como suele ocurrir también en la vida real, siempre aparecerá luz entre la oscuridad y se solucionará la situación.

Pocas personas pueden hacer frente a la amenaza, en realidad sólo 13 han sido las elegidas, entre ellas tú: un joven estudiante que vivía de manera normal hasta que descubre que su destino es salvar la Tierra. Si la situación no parece ya bastante complicada, tenemos que agregar que solamente cuentas con siete días para cumplir la misión, por lo que no puedes perder tiempo; la invasión debe terminar lo antes posible.

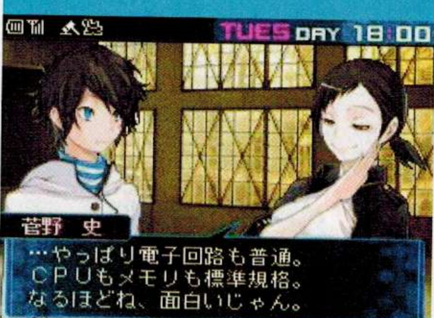
El estilo de juego para las batallas seguirá siendo el mismo, es decir, te moverás por turnos al estilo de un juego de ajedrez. Pero aquí lo interesante es aprovechar los movimientos de tus personajes y las debilidades del enemigo; sólo de esa manera saldrás victorioso. Así que antes de moverte piensa dos veces en qué camino lo harás; no siempre estar cerca del adversario es lo mejor, en ocasiones es preferible tomar distancia.

Gráficamente es maravilloso, como su antecesor. Atlus lleva una vez más al límite las cualidades del Nintendo DS para ofrecernos increíbles gráficos en 2D, lleno de color y efectos de luces. No tenemos duda de que será un título memorable, el único problema es que aún no se tiene definida la fecha de salida, pero te mantendremos al tanto de ello ya que sabemos cuánto esperas este título.



Esta aventura de **Devil Survivor** es una gran obra, Atlus se está convirtiendo en un desarrollador competente, está ganando la confianza del público y eso será clave en sus proyectos.

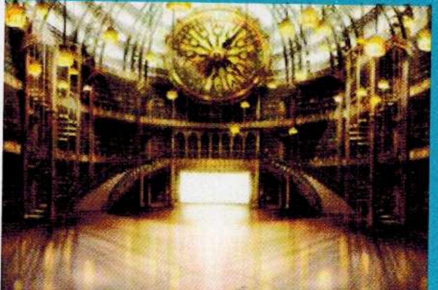














Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

Sega / Wii

Una nueva disputa por la gloria olímpica

Antes que en **Super Smash Bros. Brawl**, **Mario** y **Sonic** se vieron las caras en un mismo juego en **Mario & Sonic at the Olympic Games** para Wii, que salió en 2007. Desde su anuncio se sabía que no se trataba de un juego cualquiera, sino de uno que estaba destinado a ser de los más divertidos de la consola. Y así fue, por lo que ahora que regresan en 2012 los Juegos Olímpicos, no dudamos de que será aún mejor.

En este juego veremos reunidos a los personajes más importantes del mundo de **Mario** y **Sonic** para competir en diversas pruebas olímpicas, como canotaje, equitación o salto con garrocha. En todas ellas deberemos usar el Wiimote de manera ingeniosa para terminar la prueba, justo como ocurría en la entrega pasada, pero ahora, al parecer, tienen en mente agregar actividades originales que no tengan nada que ver con las reales.

Entre las que destacan encontramos una carrera por las nubes ambientada en el mundo de **Yoshi's Story** de Nintendo 64, donde tendremos que cuidarnos de rayos y balas gigantes mientras llegamos al final del recorrido. Ahora que si prefieren algo un poco más extremo, podremos subir a discos voladores para reunir la mayor cantidad de aros posibles. De momento no se sabe qué otras actividades vayan a incluirse, tanto normales como de estas últimas, pero seguramente nos van a sorprender.

Como no podía ser de otra manera, el juego permitirá competencias hasta con tres personas más, ya sea de forma individual o en ocasiones en parejas, como ocurre por ejemplo en **Mario Party**. Por lo poco que se ha revelado, podemos apreciar que el aspecto visual ha mejorado, sobre todo en lo que a texturas se refiere; habrá que esperar para saber si el *gameplay* tiene mejoras evidentes, ya que se rumora que será compatible con Wii Motion Plus para mejorar la experiencia.

La mesa está puesta para que esta obra sea de nuevo un gran *hit*, su fecha de lanzamiento, aunque de momento se planea para el siguiente año, no se sabe aún con exactitud. Esperamos que en la E3 de este mes se revelen nuevos detalles, incluyendo la fecha de su salida para nuestro continente.



Una vez más estos dos grandes de los videojuegos se ven las caras en una competencia olímpica. ¿Quién será el que reúna más medallas para su compañía? ¡Averígualo!





Ya hacía falta una aventura tan diferente como esta para **Kirby** en el Nintendo DS, estamos seguros que será un gran juego.









Kirby Mass Attack

Nintendo / Nintendo DS

La unión hace la fuerza

Uno de los personajes clásicos de Nintendo regresa a la acción para Nintendo DS, demostrando que dicha consola aún tiene mucho que ofrecernos, nos referimos a **Kirby**, nuestro redondo amigo una vez más evoluciona su concepto jugable para regalarnos horas de diversión en esta aventura que aunque ano tiene fecha definida para su lanzamiento, ya desde ahora promete ser de los títulos a seguir.

En esta ocasión el género seleccionado ha sido el de plataformas en 2D, que es por excelencia el estilo donde mejore resultados ha ofrecido. A diferencia de las obras anteriores del personaje en este consola, la acción ahora tomará lugar en la pantalla táctil, mientras que la superior tendrá indicaciones de nuestro estatus, para decidir mejor las acciones que tomaremos.

Ahora bien, si te preguntas porque la acción está en la pantalla táctil, es debido a que **Kirby** tendrá que comer frutas durante todas las misiones, mientras más lo haga, podrá clonarse en nuevos **Kirby** para cumplir más fácil los objetivos, en total podrás tener hasta diez en pantalla, que realizarán acciones distintas como correr, empujar, atacar, cargar, como si se tratara de **Pikmin**, pero aquí las acciones no son tan específicas.

No se sabe exactamente cual será la historia de este juego, pero es seguro que veamos a enemigos clásicos de la serie como **King Dedede** o **Metaknight**, aunque de momento eso quedan pendiente, al igual que su fecha de lanzamiento, que se rumora será este año en Japón, lo que podría significar que aquí aparecería a finales de año o tal vez a inicios del siguiente, pero son sólo especulaciones, Nintendo tiene la última palabra sobre este asunto.

Kirby durante años ha protagonizado excelentes juegos donde el *gameplay* ha recibido importantes variantes, como **Tilt ´n Tumble** o **Canvas Curse**, por lo que no es ninguna sorpresa lo que Nintendo está haciendo, demuestra la confianza en el personaje para experimentar un nuevo estilo, que estamos seguros dará mucho de que hablar en los próximos meses.

Si pensaban que el Nintendo DS ya no tendría apoyo de parte de La Gran N u otras licencias, con esto nos queda claro que aún veremos grandes lanzamientos para la consola en los próximos meses, así que a nosotros sólo nos queda disfrutar de cada entrega que aparezca, como esta de **Kirby**, que promete ser todo un fenómeno para el género del personaje.


¿Ya estás jugando en 3D?
Combina el mundo real y el mundo del juego con los juegos de realidad aumentada incluidos en el sistema de Nintendo 3DS. Simplemente coloca la tarjeta RA hacia arriba y observa como la superficie se transforma, surge un dragón en 3D ante tus ojos y dispara de inmediato. Además, explora un mundo de entretenimiento en 3D con juegos, fotos y mucho más. Sin necesidad de lentes.
NINTENDO 3DS
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
© 2011 Nintendo. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
Simulated images of Nintendo 3DS system and augmented reality game. AR Cards included with Nintendo 3DS system.
Nintendo

Lo hemos mencionado en anteriores ocasiones, el Canal de Tienda en Wii nos ofrece una ventana al pasado en donde podemos revivir grandes clásicos de todos los tiempos. Mientras que en WiiWare vemos cómo son aprovechadas las herramientas actuales para brindarnos experiencias novedosas que siempre basan su éxito en la originalidad. Todo lo anterior queda completamente demostrado con los juegos que vamos a presentarte hoy, en especial uno muy especial de Consola Virtual.

DSiWare

Big Bass Arcade

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Big John Games**

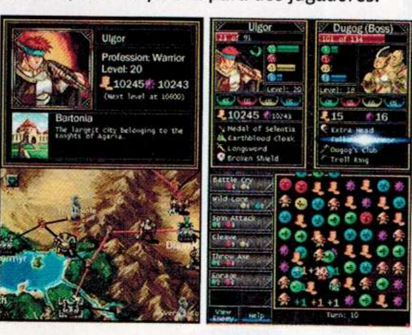
Sabemos bien que los simuladores de pesca históricamente no son muy populares en nuestro continente, algo parecido a los juegos de golf, pero lo cierto es que en ocasiones resultan muy divertidos. Tal es el caso de **Big Bass Arcade**, donde tendremos que recorrer 42 escenarios tratando de pescar los mejores especímenes del río, lo cual no será nada sencillo: se requiere paciencia y habilidad, sobre todo al momento del forcejeo. Puedes elegir entre dos sistemas de control, uno con el Pad y otro con el *Stylus*; tú decides cuál es el mejor para ti.



Puzzle Quest: Challenge of the Warlods

Nintendo Points: **800 /**
Compañía: **1st Playable Productions**

Esta serie resulta realmente adictiva ya que no es un puzzle cualquiera, sino que en él vivimos historias épicas, como la que acompaña esta entrega donde tenemos que defender el reino de Bartonia de una invasión de seres extraños. Lo interesante es que no librarás las batallas con espadas o cañones, sino con piezas de colores que tienes que acomodar en líneas de tres para que desaparezcan. Además del modo de historia, se incluye una para dos jugadores.



99 Bullets

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **EnjoyUp Game**

Si hablamos de originalidad y talento, el mejor ejemplo es **99 Bullets**, un *shooter* muy psicodélico en el que a diferencia de otros títulos del género, aquí no tienes que pasarte todo el nivel apretando el botón para disparar a cuanta nave te pase por delante. Para cada escena se te asignan solamente 99 balas, así que si tienes mala puntería o une enemigo se te complica, vas a estar en problemas. Lo mejor es esquivar a la mayoría y disparar a los que representen un peligro real; una descarga obligada e ideal para los jugadores retro.





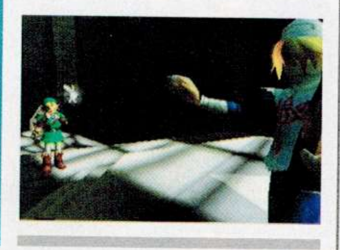
Canal Nintendo

En este canal nos enteramos de todas las novedades que la compañía tiene para nosotros, no solamente a través de tráilers, sino también de entrevistas o grandes reportajes, que nos mantienen al tanto de los lanzamientos más importantes.

Zelda OoT Features

Video

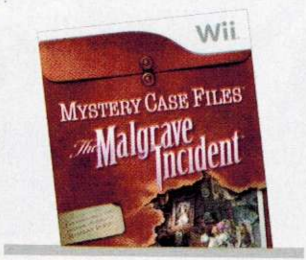
El juego más esperado para Nintendo 3DS por fin ha llegado. En este video conocerás todas las características y funciones que han sido agregadas a esta nueva versión del clásico.



Mystery Cases Files

Video

Para todos los seguidores de los juegos de misterio, en este canal podrán ver el cinema de introducción de este juego para Wii, del cual por cierto pueden checar un Gamevistazo en este número.



Dead or Alive Info

Video

Dead or Alive Dimensions llega a la doble pantalla del Nintendo 3DS, pero si tienes dudas al respecto, en este video te mostrarán todas sus cualidades y características jugables.



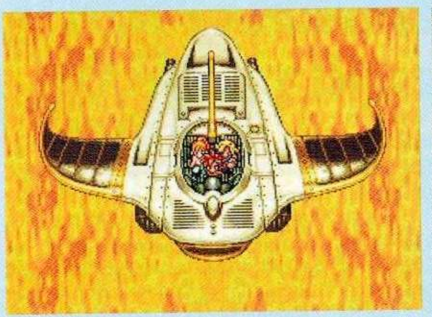
Thor Launch Trailer

Video

Uno de los superhéroes más aclamados en recientes fechas es, sin duda, **Thor** debido a su cinta y al juego de video que puedes conocer si entras al canal y seleccionas el tráiler de lanzamiento.



Consola Virtual





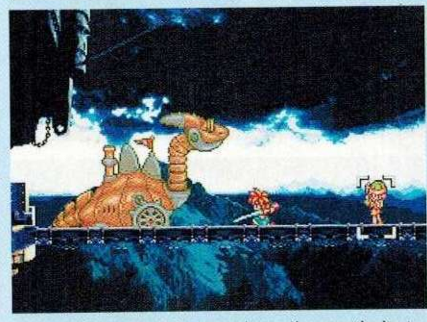
Uno de los juegos más aclamados de todos los tiempos está listo para que lo disfrutes en la Consola Virtual de Wii.



Chrono, **Marle** y **Luca**, personajes que sin duda se quedarán en tu memoria por siempre debido a la estupenda historia que vivirás junto con ellos.









A pesar del tiempo, este juego puede no sólo competir, sino también desbancar a varios títulos de la actual generación. Su historia, forma de juego y personajes son realmente memorables; la muestra de que los videojuegos pueden ser arte.

Chrono Trigger



Nintendo Points: **800 /**
Compañía: **Square Enix**

Pocos juegos han trascendido tanto como **Chrono Trigger**, obra maestra publicada por Square en 1995 para Super Nintendo. Desde ese momento se ha convertido para muchos en el mejor RPG de todos los tiempos, tanto que ha tenido varias traslaciones a diferentes consolas, como es el caso del Nintendo DS. Si aún no lo tienes, ya no hay pretexto para dejarlo fuera de tu colección: desde hace unas semanas apareció en la Consola Virtual.

Esta obra tiene una cualidad muy especial, tres grandes genios del medio colaboraron para su realización. Nos referimos a Nobuo Uematsu, Akira Toriyama y Hironobu Sakaguchi, por lo que la música, personajes e historia son simplemente maravillosos, de lo mejor que se haya visto en la industria. El personaje principal es **Chrono**, un joven que despierta como cualquier otro día, emocionado por asistir a la feria de su pueblo, sin saber que dicho evento representará uno de los mayores cambios en su vida.

Al modo de batalla, aunque tradicional por turnos, se agregaron algunas variantes interesantes, como lo son la barra de tiempo, que determinaba el momento en el que tus personajes podían atacar; y que puedes combinar los movimientos especiales de los elementos de tu *party* para causar un mayor daño a los enemigos, técnica que se volvía indispensable si querías enfrentar a los enemigos finales.

La historia, por demás emotiva, te va sorprendiendo a cada paso que des. Todos los personajes tienen intereses distintos para seguir peleando, lo que en ocasiones te hace tomar ciertas decisiones que afectarán de forma directa el final de la obra, ya que en total son 15 finales los que puedes obtener. Pero no te preocupes, no tienes que comenzar de cero cada partida, ya que en la opción **New Game Plus** puedes comenzar con toda la experiencia e *ítems* acumulados, haciendo más fácil buscar uno nuevo.

Por donde se le mire, un título que todos los videojugadores deben poseer ya sea en cartucho de Super Nintendo, en tarjeta de Nintendo DS o ahora en formato digital para Wii. Esta obra sigue teniendo esa magia que lo ha colocado por encima de RPG actuales. No tienes que considerar una obligación jugarlo, pues lo disfrutarás de principio a quince finales; llenará tu memoria de recuerdos que después retomarás con una sonrisa. Es una aventura como pocas, que por fortuna ahora está al alcance de las nuevas generaciones; no puedes fallar a tu cita con el destino, Square Enix ya cumplió, es tu turno.

Resuelve el misterio y salva tu vida

James Noir's Hollywood Crimes 3D

Ubisoft / Nintendo 3DS

Las novelas gráficas o los juegos de "point and click" siempre se habían mantenido en la PC hasta que apareció el Nintendo DS y nos abrió un nuevo panorama que se mantiene hasta ahora con el N3DS. En éste, Ubisoft no pierde oportunidad de demostrarnos su gran apoyo al sistema, ahora con un juego muy entretenido llamado **James Noir's hollywood Crimes 3D**, donde la intriga y el suspenso son parte esencial de la historia.

Los hechos se desarrollan en un programa de televisión. Todo parece normal, pero uno de los participantes de pronto nota asuntos raros que desencadenan en varios asesinatos, que será tu deber resolver, sobre todo si no quieres formar parte de las víctimas.

Para tener un análisis correcto de la situación, debes explorar todo en tu entorno, reunir pistas, resolver algunos *puzzles*; todo con ayuda de la pantalla táctil y el *Stylus*, sin mencionar que ahora la cámara de la consola jugará un papel importante para lograr esclarecer los crímenes. Esto habla de que no es una simple traslación o adaptación, Ubisoft realmente está aprovechando todas las características del sistema para que lo disfrutes al máximo.

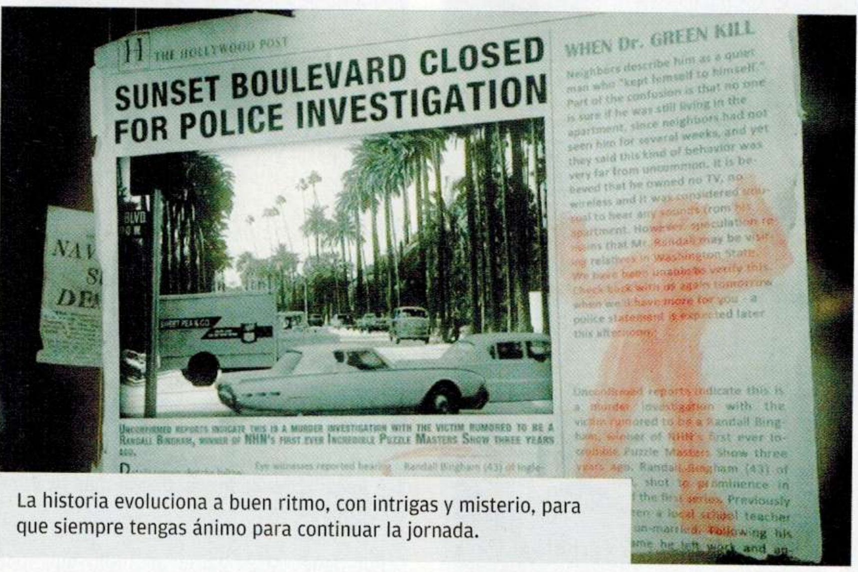
Una historia difícil

En total serán más de 140 *puzzles* los que encontrarás a lo largo de la investigación. Aquí vale la pena resaltar un asunto, podemos decidir cuáles resolver y cuáles no, lo que permite adecuar la dificultad a la experiencia de cada jugador, al mismo tiempo que se abren decenas de posibilidades para jugar de nuevo la aventura.

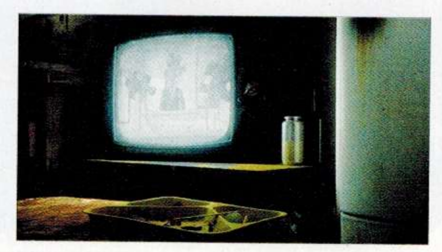
Al inicio te costará un poco de trabajo acostumbrarte al estilo de juego, porque la acción no aparece hasta muy avanzada la historia. Todo se realiza de manera lenta, pausada, tienes que tomarte tu tiempo para explorar la zona, cada cuarto al que llegues, pero sobre todo desarrollar un instinto para detectar dónde hay más posibilidades de que exista algo que pueda ayudarte en tu investigación ya que muchas veces pasamos de largo, dejando objetos muy valiosos para nuestros propósitos clave en la partida.

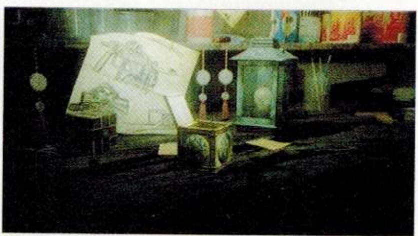
Para todos los que gustan de las obras diferentes, ésta es una que no pueden dejar pasar, reúne varios elementos que la vuelven adictiva. No importa que jamás hayas jugado algún título similar, quedarás fascinado; en ocasiones, aunque no estés jugando, pensarás en maneras de terminar las misiones y acertijos que te causan problemas. En pocas palabras, estamos ante un gran trabajo de Ubisoft, que bien vale la pena conocer.

La pantalla doble del Nintendo 3DS comienza su camino en este medio, pero sin duda los primeros títulos que recibe están trazando ya su futuro; un futuro brillante que nos dará muchas horas de diversión y gratos recuerdos con nuestros amigos y familiares.



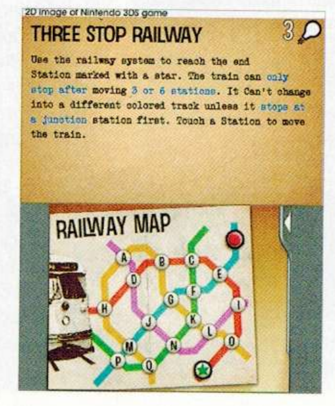
La historia evoluciona a buen ritmo, con intrigas y misterio, para que siempre tengas ánimo para continuar la jornada.











En ambas pantallas podrás ver datos y objetos que hayas recolectado, ya sea como consulta o bien para interactuar con ellos gracias a la pantalla táctil y al *Stylus*. No lo olvides.



Un debut soñado para esta serie

Mystery Case Files: The Malgrave Incident

Big Fish Games, Inc. / Wii

Parece que el misterio no sólo llegó a la doble pantalla del N3DS, ya que para Wii tenemos otra propuesta similar de la famosa saga **Mystery Case Files**. En concreto, el caso **The Malgrave**, que marca el debut de esta franquicia en plataforma casera de Nintendo, y lo hace con el pie derecho ofreciendo nuevas experiencias y formas de juego que representan un atractivo extra para quienes no son tan adeptos a este estilo.

Toda la acción toma lugar en una isla bastante especial, en la que se viven incidentes extraños. Es tu deber llegar al origen de dichos acontecimientos, pero el camino no es nada fácil, debes analizar todos los objetos que tengas a tu alrededor. Cada habitación puede guardar un secreto valioso para seguir con tu investigación; para esto te ayudará el Wiimote, ya sea para apuntar y estudiar cada zona, o bien para realizan un acercamiento al área que consideres sospechosa. En ocasiones, es un pequeño elemento el que desencadena una serie de conclusiones.

En una isla todo puede pasar

Una de las cualidades más importantes de esta obra es que permite que jueguen cuatro personas al mismo tiempo, intentando resolver los acertijos; algo que no se había visto antes en juegos de este género. Existirá un líder, quien dirigirá las acciones mediante la cámara; de este modo, puede ser que uno de los participantes note algo que los demás hayan dejado atrás, volviendo más dinámica la aventura.

Los ambientes y locaciones están bien estructurados, tanto que puedes pasar varios minutos analizando una misma imagen, que a pesar de que son fijas cuentan con buen trazo. La música es agradable, jamás desentona con el misterio, de modo que ayuda a relajarte, a pensar tus siguientes jugadas, sin que te llegue a aturdir o cansar.

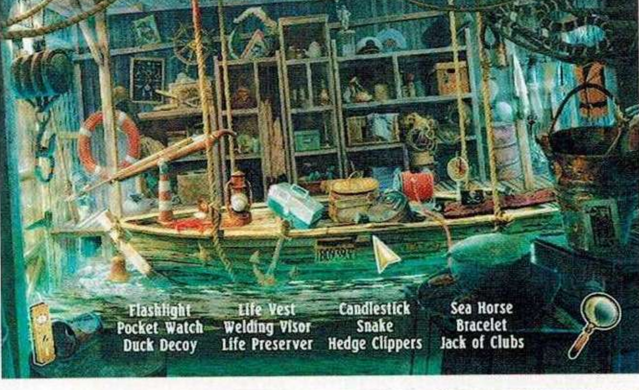
En este momento representa una gran opción para que incrementes la colección de títulos en Wii. A pesar de que tal vez no es de los más esperados del año, demuestra que los estudios pequeños con una buena idea sí pueden resaltar.

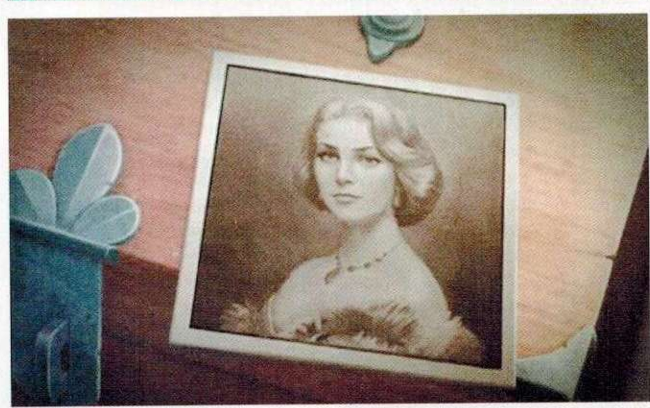
Mystery Case Files: The Malgrave Incident llega a Wii como todo un grande. No nos extrañaría ver otras entregas en los siguientes meses, su calidad los avala.

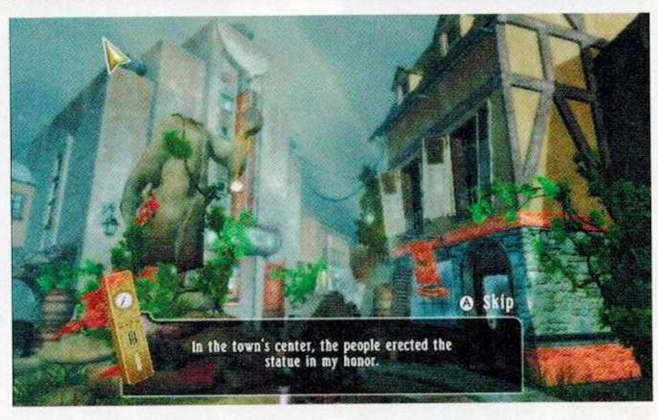
Esta serie lleva años triunfando en el mundo de las computadoras, con varias entregas que la han hecho consolidarse como una de las mejores opciones de juego de misterio. Cada capítulo se vuelve más complejo, retando la habilidad y pericia de los jugadores. Por eso, ahora que por fin ha llegado para Wii, no nos queda más que disfrutarlo y esperar que se mantengan esta clase de títulos en consolas caseras de Nintendo mucho tiempo.

Algo más que debemos destacar de esta adaptación es que al ser la primera para Wii, el nivel de dificultad tiene una curva aceptable: te lleva de la mano en los primeros niveles para que, posteriormente, puedas hacerlo sólo y comprender bien el sistema de juego.

Sabemos que la decisión de Nintendo de no traer a América **Trace Memory** para Wii ha sido duramente criticada, pero realmente ahora que tenemos la oportunidad de jugar **The Malgrave Incident** creemos que, sin llegar a sustituirlo, representa una buena oportunidad para los amantes de las novelas gráficas. Tiene lo más importante de este género, una historia sólida que en todo momento te obliga a mantenerte pendiente de lo que ocurre, así que la vas a disfrutar mucho, incluso si tu experiencia es nula. No dejes pasar esta oportunidad.







Los gráficos son buenos, ideales para el tipo de juego. No tendrás problemas para reconocer los elementos que puedan funcionarte.







Una serie como ésta merece más entregas para las consolas de Nintendo ya que logran potenciar las cualidades de cada sistema. Esperemos que esto se vuelva una realidad y pronto veamos nuevos trabajos.

Las sombras son tu mejor compañía

Splincer Cell 3D

Ubisoft / Nintendo 3DS

Cuando escuchamos de este juego por primera vez, hace ya más de un año, pensamos que se trataría de una nueva aventura del agente **Sam Fisher**, pero no es así, Ubisoft tenía otros planes en mente. Se trata de una adaptación de la entrega **Chaos Theory**, que tan buenos comentarios generó en consolas caseras, pero ahora potenciada por el efecto en 3D que ofrece la portátil de nueva generación de Nintendo. La misión que tenemos que afrontar no es nada sencilla, se trata de impedir que Corea desate la tercera guerra mundial, por lo que cada movimiento tiene que realizarse de manera precisa, sin acelerarse; de lo contrario, la infiltración en las instalaciones enemigas puede terminar en un parpadeo. Es primordial que aprendas a jugar con las sombras, ocultarte con ellas, no importa que la zona a la que llegues esté iluminada, puedes disparar a los focos para quedarte en tinieblas y tener ventajas.

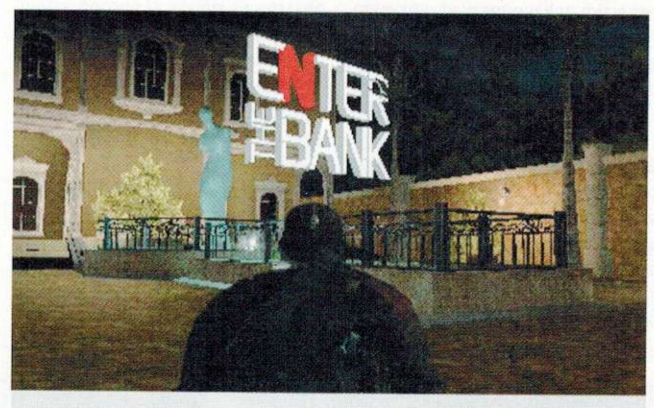
Para ofrecer una sensación única en cuanto a *gameplay*, se usa el nuevo *Slide Pad* para que puedas mover a **Sam** por todo el escenario sin problemas. Además, la pantalla táctil tendrá su dosis de protagonismo en ciertos objetivos; tienes que estar muy atento a todo lo que se te indique, ya que la pronta interacción con los patrones en pantalla definirá el curso de tu misión.

El destino del mundo en tus manos

Gráficamente es de lo mejor que ha aparecido en la consola, sobre todo en lo que respecta a fuentes de luz, su manejo es muy bueno. Y ni qué decir de las texturas, el conjunto ayuda a que vivas una experiencia verdaderamente asombrosa, más cuando el efecto 3D está activado al máximo, aunque no debes olvidar descansar después de un rato de juego con esta opción activada.

¿Recuerdan el primer **Splinter Cell** que apareció para Wii?, el resultado fue realmente terrible: ocuparon los sensores de movimiento de una forma incómoda, el simple hecho de saltar representaba un fastidio. Pero han aprendido de esa versión para sacar verdadero provecho a las ventajas de la consola y no sólo implementarlas por moda, pues dañan el *gameplay* de la obra al grado de arruinarla por completo.

Splinter Cell 3D, a pesar de que es una historia que muchos ya conocíamos, nos deja claro dos cuestiones. La primera es lo sencillo que resulta el programa en la nueva plataforma de Nintendo, y y la segunda es el gran potencial técnico, ya que "correr" un juego como éste habla del futuro tan prometedor que nos espera. Ahora bien, si nunca habías jugado este capítulo antes, es el momento justo... no te arrepentirás.



Para que siempre sepas qué hacer, el juego te ayudará en ciertos momentos con algunos mensajes.



Los visores nocturnos son elementales para completar algunas misiones. No te arriesgues, úsalos siempre que sea posible, o serás descubierto.




















LCI
BOGOTÁ

TOP 10

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Nintendo / Nintendo 3DS

Ocarina of Time se ha convertido rápidamente en uno de los juegos más aclamados de Nintendo 3DS, no sólo porque es una adaptación de quizá la mejor historia de **Link**, sino también por las nuevas cualidades que han incluido en esta edición, como el efecto tridimensional, la recreación de texturas para dar mayor definición a los personajes y escenarios y, sobre todo, la inclusión de **Master Quest**.





RE: The Mercenaries 3D
Capcom / Nintendo 3DS



En el CN Profile de esta edición te hablamos sobre **Rebecca Chambers**, pero si quieres conocerla más, échale un ojo a **RE: The Mercenaries** 3D y sé testigo de sus capacidades. Sin lugar a dudas, una compra obligada para Nintendo 3DS.

Super Street Fighter IV 3D Edition
Capcom / Nintendo 3DS



De los títulos de lanzamiento, **Street Fighter IV 3D Edition** fue uno de nuestros favoritos, se juega excelentemente ya sea en el modo tridimensional o en aspecto tradicional. El juego en línea no te defraudará ni un momento.

Dead or Alive Dimensions
Tecmo / Nintendo 3DS

Recién estrenado en mayo, **DOA Dimensions** es una alternativa para los fans de las peleas. Además, es la primera ocasión que llega esta serie a Nintendo.



BlazBlue: Continuum Shift II
Arc System Works / Nintendo 3DS

Si eres seguidor de los títulos de peleas, espera a que disfrutes esta entrega de **BlazBlue** para Nintendo 3DS. El juego posee acción intensa, un modo de combate y personajes similares a los vistos en la franquicia **Guilty Gear**.



Tom Clancy's Ghost Recon Shadow Wars

Ubisoft / Nintendo 3DS

Se trata de un juego de rol y estrategia basado en turnos, similar a **Advance Wars** o **Fire Emblem**. Aquí encontrarás tres modos de juego, dos de ellos de uso individual y uno más que te dará la opción *multiplayer*.



Samurai Warriors Chronicles

Tecmo / Nintendo 3DS

Uno de los títulos con más acción que acompañó el lanzamiento del Nintendo 3DS es **Samurai Warriors Chronicles**, en el cual te transportas al Japón feudal para enfrentar una serie de retos y peligros que amenazan a tu pueblo.



Tom Clancy's Splinter Cell 3D

Ubisoft / Nintendo 3DS



Sam Fisher es uno de los agetes secretos más populares de los videojuegos y claro, de las historias del escritor Tom Clancy. Ahora en el Nintendo 3DS podremos disfrutar nuevamente de sus intensas aventuras de infiltración y espionaje.

Ridge Racers 3D

Namco-Bandai / Nintendo 3DS

Namco pisa el acelerador a fondo con su primera entrega de **Ridge Racer** para Nintendo DS. Con esto se celebra el regreso de la marca a las consolas de la Gran N, y qué mejor que hacerlo en tercera dimensión. Además, puedes usar fotografías como avatares para identificar tu vehículo mientras compites en las intensas carreras en el modo *online*.



© 2011 Namco Bandai

WWE All-Stars

THQ / Wii

Es notable que la lucha libre ha ido ganando seguidores alrededor del mundo. Ahora, THQ nos muestra una alternativa más dinámica de este espectacular deporte. Visualmente es superior a otros títulos que conocemos, pero quizás en lo que más puntos suma es en lo bien que se juega, la naturalidad de los combos y, sobre todo, la variedad de ataques especiales que ofrece.

© 2011 THQ



KUNG FU PANDA 2
The Video Game

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia animada

© 2011 THQ

Po no es el único animal con conocimientos de artes marciales que tiene un videojuego

Tortugas Ninja: Estos personajes, que saltaran a la fama en la década de 1980, han tenido diversas apariciones en videojuegos desde el NES hasta el Wii, pasando por varios géneros, como lo son acción, pelea o aventura.

Battletoads: Cómo olvidar a estos anfibios que se volvieron leyenda en NES y SNES. Durante años se ha hablado de su regreso, pero esto no ha ocurrido; lo más cerca que estuvo de pasar fue cuando se estaba diseñando un juego para portátiles, pero después fue cancelado.







Todas las actividades que te plantean son muy divertidas.

Conviértete en el héroe que anuncia la leyenda...

Po, el panda más carismático del cine, está de regreso para protagonizar una nueva aventura. Pero no nos referimos a la que conociste en la pantalla grande, sino a la que está destinada a Wii por cortesía de THQ, que se nota ha crecido demasiado como estudio, lo que da como resultado una obra que bien vale la pena que conozcas; sobre todo, por las innovaciones en *gameplay* que plantea.

JUGADORES

1



Compañía: **THQ** Desarrollador: **THQ** / Categoría: **Aventura/Minijuegos**

GAMEPLAY



GRÁFICOS



SONIDO


DIFICULTAD



HISTORIA


RANKING

7.0







Si te gustó la película, este juego te va a encantar. Es una gran adaptación para Wii.









Buscando sobresalir

Ya lo hemos mencionado en diversas ocasiones, los juegos basados en películas necesitan ofrecer algo más que una adaptación de la historia: deben ser diferentes, justificar el pago que se hace por ellos, sin pensar que se trata de un simple objeto promocional. Todo parece indicar que THQ ha comprendido muy bien lo anterior, porque **Kung Fu Panda 2** para Wii es un gran trabajo, sigue al pie de la letra la primera regla de un videojuego... divertir.

Lo destacado de esta nueva obra es que no vamos a usar el Wiimote o Nunchuk para jugar, será requisito esencial hacer uso de la tableta de THQ, **uDraw**. Ahora bien, no creas que vas a tener que dibujar pandas o tigres y ese es todo el chiste del juego. No, nos encontramos ante una aventura con algunos minijuegos, que aunque al inicio cuesta un poco de trabajo adaptarse al sistema de control, terminas acoplándote y disfrutándolo.

El primer juego de **Kung Fu Panda** salió para Wii y Nintendo DS en junio de 2008. Muchos esperaban que fuera un desastre, pero lo cierto es que sin ser excelente, generó muy buenas críticas. Fue el comienzo de una nueva actitud frente a este tipo de adaptaciones.

Libera tu furia

Kung Fu Panda 2 es la muestra de que los equipos de desarrollo tienen el talento necesario para hacer de cualquier concepto un juego divertido. Está claro que va enfocado al público infantil, o a los que disfrutaron del filme, pero también se puede disfrutar sin que importe la edad o experiencia. El uso de la tableta **uDraw** es de reconocerse, muy bien aplicado a la jugabilidad; sólo por ese detalle merece que lo conozcas a detalle.

Termina con el mal del mundo

Atacar a los enemigos, saltar e incluso avanzar, lo vas a realizar con el *Stylus* de la tableta, como si se tratara de la pantalla del Nintendo DS. De acuerdo con los trazos que marques, será el tipo de ataque que **Po** realizará; cuenta con muchas técnicas para que puedas combinarlas y causar más daño a tus oponentes, o bien abarcar un rango mayor y librarte de varios enemigos con pocos movimientos.

Otra innovación que vale la pena mencionar es que gracias al *Stylus* puedas dibujar complementos para el escenario, de manera que te sea más sencillo completarlo, o bien llegar a zonas secretas. Además de la aventura principal, donde debes defender a tu pueblo de un sinfín de enemigos que desean apo-



derarse de él, tienes que superar algunas pruebas de habilidad y destreza en compañía del simpático bebé **Po**. Técnicamente, el juego es bueno, tiene buenas texturas y las estructuras de los escenarios están bien diseñadas. Pero lo mejor lo tenemos en los movimientos de los personajes, y no nos referimos solamente a las principales, sino a todos ya que incluso los enemigos tienen sus rutinas perfectamente definidas; hacen de los combates ejecuciones estilizadas.

La casa productora de las películas de **Kung Fu Panda** es DreamWorks; tienen una basta experiencia en la animación de este tipo de cintas, claros ejemplos son **Shrek**, **Madagascar**, **Megamind** o **Antz**. La calidad visual, por lo tanto, está asegurada en cada proyecto.

RANKINGS

Master:

La principal virtud de este juego es al mismo tiempo su gran debilidad. Me refiero al uso de la tableta de *b*. La verdad, nadie se hubiera esperado que este periférico tuviera este tipo de aplicaciones, pero lo cierto es que han adaptado muy bien la jugabilidad para que no resulte cansado ni tedioso. El problema viene al momento de pensar que, honestamente, muy pocas personas cuentan con la tableta, y no creo que alguien la compre sólo para jugar **Kung Fu Panda 2**. Así que es una oferta arriesgada la de THQ, pero la aplaudo ya que demuestra que desean avanzar, no quedarse en lo clásico, lo que puede llevarla a un nuevo nivel en el medio.

Crow:

El concepto como tal es atractivo, usar un *Stylus* a través de la tableta uDraw para controlar los movimientos de **Po**, pero dicha creatividad implica que debes contar forzosamente con dicho accesorio o, de lo contrario, no podrás utilizar el juego. Gráficamente no es de lo más sorprendente que haya visto en Wii, pero se mantiene en el estándar de los juegos basados en películas de animación. Lo recomiendo para los jugadores pequeños, pasarán ratos agradables controlando al personaje principal o usando el *Stylus* para colorear de una forma bastante práctica y novedosa. Así que si tienes la tableta, aprovecha y adquiere este juego, te va a divertir mucho.

Panteón:

¡**Po** vuelve a la acción para demostrar por qué es el panda grande y gordo! Ya lo saben, con la cinta viene el juego, pero afortunadamente no se trata de la simple fórmula de pasar etapitas juntando cosas: es una buena opción que disfrutarás de principio a fin por su divertida temática y acción. En relación con la historia, no hay mucho qué decir, pues sigue la trama de la película, con sus tradicionales giros y escenas adaptadas para ofrecerte un poquito más de lo que viste en el cine y, así, hacer que valga más tu inversión. Si te gusta la película, no lo puedes dejar pasar; ahora que si la verdad no te agradó, mejor ni lo conozcas, porque todo el juego se trata de lo mismo.


¿Ya estás jugando en 3D?
Desafía a tus amigos y contrincantes a una pelea sin cuartel con Super Street Fighter ® IV edición 3D. El aclamado juego de pelea ha sido perfeccionado para la consola Nintendo 3DS, ofreciendo soporte completo en línea* y local de manera multifuncional, con nuevas características que traen la diversión de la pelea a todos los jugadores.
Ahora puedes descubrir un mundo de entretenimiento 3D con juegos adicionales, fotos y mucho más. Sin necesidad de lentes.
NINTENDO 3DS™
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
*Wireless broadband Internet access is required for online play.
For more information, go to support.nintendo.com.
Simulated images of Nintendo 3DS system.
© CAPCOM U.S.A., INC. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.
Nintendo


傳統粥粉麵專家

Wii Play: Motion

Nintendo se despide de su público casual en Wii con una de sus mejores entregas. Nos referimos a **Wii Play: Motion**, título que hace gala de las posibilidades del nuevo control, Wii Remote Plus, que permite movimientos más precisos, elevando la diversión en familia o con los amigos. Sin duda, una opción excelente para pasar un gran fin de semana de diversión garantizada.

Renovando concepto

El lanzamiento de Wii produjo grandes cambios en la industria, uno de ellos, quizás el más relevante, es que todas las personas podían jugar sin importar sus antecedentes en este pasatiempo; es decir, desde el pequeño de cinco años hasta el abuelo de setenta, y todos lo disfrutaban. Obviamente, los juegos no debían ser muy complejos, las acciones a ejecutar tendrían que ser simples, pero eso sí, las actividades sumamente divertidas.

Nintendo lo logró sin problema, claros ejemplos los tenemos con **Wii Sports**, **Wi Sports Resort**, **Wii Play** o **Wii Fit**, obras que aunque sencillas, lograron su cometido: entretener. Desde hace al menos dos años La Gran N ha consentido a su público tradicional, el que goza de la acción o de las aventuras en plataformas. Pero ahora que está en el horizonte una nueva consola, parece que desea despedirse de todos sus nuevos seguidores con **Wii Play: Motion**, que de verdad es sobresaliente.

Toma el control del mundo en la sala de tu casa

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Violencia animada.

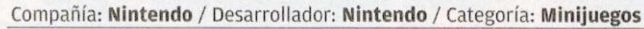
© 2011 Nintendo

Wii Sports apareció junto con la consola el 16 de noviembre de 2006. De inmediato provocó un gran alboroto en el medio, los cinco deportes que incluía eran geniales, pero los que se volvieron favoritos de los jugadores casi instantáneamente fueron el tenis y boliche.





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Minijuegos**



















Como los verdaderos maestros

Después de que otras consolas copiaran descaradamente o intentaran mejorar el modo de juego de Wii, muchas personas pensaron que éste perdería la esencia que lo volvía único. Pero no fue así, al contrario, sólo sirvieron como homenaje a Nintendo, al mismo tiempo que hacían ver que desarrollar juegos casuales es todo un arte; no se trata solamente de imágenes agradables y agitar un control o mover las manos frente a una pantalla.

Wii Play: Motion es una recopilación de 12 juegos en los que sólo tendremos que usar el Wii Remote Plus. Lo interesante del asunto es que aquí no vamos a participar en deportes o actividades comunes, todas son muy originales. Por ejemplo, tendremos que sacar tesoros del fondo del mar esquivando medusas, defender a los habitantes de una pequeña granja del ataque de naves extraterrestres, o bien aplastar topos con un martillo.

Si nunca has tenido contacto con el Wii Remote Plus, ésta es una gran oportunidad para que conozcas sus cualidades. Cada movimiento que realices se representa de manera perfecta en pantalla, lo que permite que te concentres totalmente en las actividades y no pierdas tiempo buscando cómo acomodar el control para que se reconozcan los patrones que indiques.

Quizás el punto menos cuidado de esta obra sea, como siempre, lo gráficos. No veremos un acabado artístico, como en **Epic Yarn**, ni las texturas de **Metroid: Other M**, pero debemos decir que no afecta en lo más mínimo a la gran experiencia de juego. Lo anterior demuestra que el *gameplay* siempre ha sido y será el factor que determine el éxito o fracaso de cualquier obra, mucho más cuando hablamos de un estilo de minijuegos, como el **Wii Play: Motion**.





En todas las actividades podrás usar los Mii que hayas creado.



Wii Fit apareció como una opción para las personas que además de pasar un buen rato, querían llevar un mejor control de su salud. Gracias a la Balance Board podían realizar ciertas actividades, como trotar, simular subir o bajar escaleras, y yoga, lo que resultó un éxito más para la consola casera.

¿Sabías que...?

1.- Deca Sports es una serie de Hudson que toma como base lo visto en **Wii Sports**, pero integra una decena de deportes en los que jugamos en equipo, como futbol, *hockey* o basquetbol.

2.- Wii Play: Motion incluirá (no sabemos si por tiempo limitado) un Wii Remote Plus para que puedas jugar en cuanto abras la caja. Si esperas **TLOZ: Skyward Sword** y no tienes este accesorio, ahora es buen momento de adquirirlo.

3.- Carnival Games, para Wii, es otra clara muestra de que lo que Nintendo propone siempre genera resultados y algunas copias; en este sentido, debemos decir que el juego de Global Star Software es muy bueno.

Broche de oro

Mejor manera de despedir este estilo de juego no se pudo tener, **Wii Play: Motion** es un título increíblemente divertido. No importa tu nivel de experiencia, debes jugarlo, quedarás enganchado con dedicarle tan sólo cinco minutos. Y ni qué decir si reúnes a tus amigos: se vuelve toda una fiesta.

RANKINGS

Master:
Aunque prefiero juegos tradicionales, como **Monster Hunter 3**, **Tatsunoko vs Capcom o GoldenEye 007**, en ocasiones resulta divertido dedicar tiempo a este tipo de juegos, que sin grandes características técnicas logran divertirnos por mucho tiempo. **Wii Play: Motion** es la culminación del concepto que creara Nintendo con la aparición de Wii; es una manera de agradecer al público que le fue fiel con este estilo que, repito, gustará o no, está claro que ha logrado que más personas se acerquen a este entretenimiento. Muchos se han quedado en el género, no se complican, pero otros tantos han explorado y encontrado en los videojuegos una nueva actividad en su vida.

Crow:
Así como hace un tiempo llegó Wii Play junto con un control incluido, ahora Nintendo nos muestra un nuevo paquete que trae la secuela de **Wii Play**, junto con un control **Wii Remote Plus**, que no es más que un control con el **Wii Motion: Plus** integrado. Con esto podrás aumentar tu galería de juegos casuales para que tengas más material al momento de compartir con tu familia o amigos. El estilo gráfico y concepto se mantiene en el mismo nivel que las ediciones anteriores. Es decir, por ese lado no hay mucha innovación, salvo la temática propia de cada minijuego. Si te gustó la entrega anterior, ésta te va a encantar por la variedad e intensidad de cada actividad.

Panteón:
Aunque siento que ya han sido demasiados juegos de este tipo, siempre son bien recibidos los títulos como éste, pues son muy divertidos, competitivos y, aunque suene a comercial, unen a la familia. La idea de este juego es simple y un buen pretexto para comprar Wii Motion Plus para todos. Aunque, la verdad, yo nunca he considerado tan imprescindible tener este accesorio, bien vale la pena comprar de una vez los controles que ya lo traen integrado. Si te gustan los juegos sencillos en donde no tienes que preocuparte por salvar el mundo ni historias intrincadas, da una checada a **Wii Play: Motion** y quedarás satisfecho con su concepto.

El mayor evento de videojuegos de todo el mundo, la Electronic Entertainment Expo, se llevó a cabo en junio y fuimos testigos del siguiente paso de Nintendo en el mercado de las consolas.



Como siempre, la presencia de Reggie Fils-Aime en el escenario da vitalidad a la conferencia de Nintendo, y más ahora que nos habló de Wii U.

Lo mejor de **Nintendo** en la **E3**

Shigeru Miyamoto siempre está presente en las conferencias de Nintendo. Ahora le tocó enterarnos de las noticias sobre el 25 aniversario de **TLOZ**.

Con el nuevo control que incluirá Nintendo en su próxima consola Wii U, podrás incluso dibujar a tus personajes favoritos con muchos detalles.

Nintendo presenta de manera oficial el Wii U

El momento que todos los fans de los videojuegos -y en especial de Nintendo- estaban esperando llegó justo cuando la compañía japonesa dio a conocer los detalles de su nueva consola casera, el Wii U, que hará mancuerna perfecta con el Nintendo 3DS, su más reciente plataforma portátil, pues ambos poseen una pantalla táctil que podría convertirse en un *link* perfecto para la interconexión.

Mucho se había comentado sobre las características del en aquel entonces denominado "Project Cafe", especulaciones tradicionales que hacían de la espera algo más ansiado, emocionante y, sobre todo, intenso, pues tanto nosotros como todos los fans sabíamos que era justo lo que Nintendo necesitaba para ponerse no sólo a la altura de sus rivales, sino también superarlos y demostrar el porqué de que sean ellos, Nintendo, los que siempre generen las tendencias, los que marquen los puntos de referencia, los hitos, los parteaguas, aquellos que se arriesgan y que no temen trazar nuevas rutas para que la industria de los videojuegos recorra senderos que otros temen explorar.

Así, el 7 de junio llenó de fuerza al futuro de Nintendo, día que éste presentó su conferencia en el Nokia Theatre (muy cerca del Centro de Convenciones de Los Ángeles y del Staples Centre, donde juegan los Lakers), cede de la Electronic Entertainment Expo. Puntuales a la cita, se reunieron las figuras más importantes de Nintendo, como Shigeru Miyamoto, Satoru Iwata y Reggie Fils-Aime para dar a conocer los títulos y novedades que tendremos durante este mismo año. Por supuesto, ya habíamos escuchado de algunos de los juegos, pero vaya que nos sorprendieron con otros tantos.

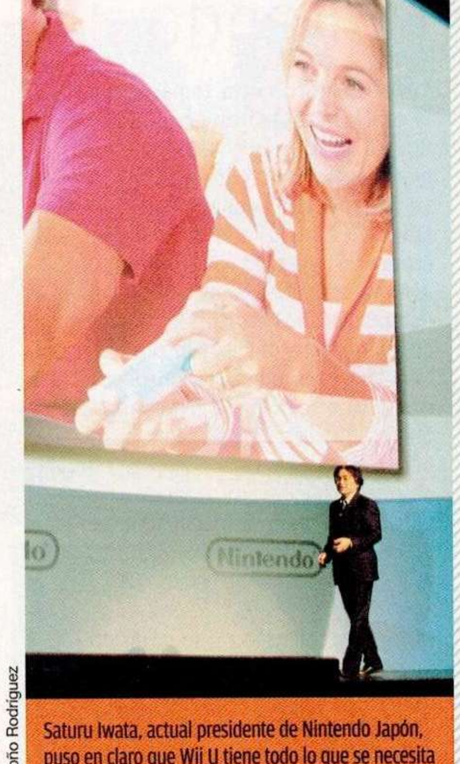


Foto: Toño Rodríguez

Saturu Iwata, actual presidente de Nintendo Japón, puso en claro que Wii U tiene todo lo que se necesita para triunfar. La consola saldrá en 2012.

Festejando el 25 aniversario de **The Legend of Zelda**

Con la espectacularidad que caracteriza a Nintendo, la conferencia inició teniendo música de orquesta de fondo; se interpretaba el tema de Hyrule mientras se apreciaba un video de **The Legend of Zelda** espectacular en la pantalla. Esto dio paso para que Shigeru Miyamoto, creador de dicha serie, nos comentara sobre los 25 años de la franquicia. Pero lo mejor no fue eso, sino también el anuncio del lanzamiento de **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** (original de Game Boy) como descarga en la eShop, así como la confirmación del estreno de **The Four Swords** que podrás descargar gratuitamente para Nintendo DSi. Otra de las maneras de agasajar a los fans en este 25 aniversario de la leyenda es con un control dorado con detalles alusivos a la trifuerza, el cual estará disponible junto con el esperado lanzamiento de **The Legend of Zelda: Skyward Sword** para Wii.





Nintendo 3DS, un futuro prometedor

Cuando Satoru Iwata tomó el control de la conferencia, lo hizo en grande y yendo directo a lo que muchos esperábamos: los juegos para Nintendo 3DS. Allí pudimos ver videos impresionantes, como **Luigi's Mansion 2**, título que luego de una larga espera no llegará al Wii, sino directamente a la pantalla tridimensional del portátil. Realmente, nos gustó el concepto que aplicaron para la secuela, pues conserva los elementos que hicieron popular a la primera entrega, como el humor, la atmósfera y el uso de la aspiradora para absorber a los fantasmas. Pero agrega detalles de *gameplay* que harán más dinámica esta edición, así como la posibilidad de adentrarte en múltiples mansiones, cada una escondiendo secretos especiales.

Mario Kart 3D fue otra sensación inmediata. Sin duda, uno de los juegos por los que comprarías una consola; es divertido, dinámico, retador y, por si fuera poco, incluye novedosos elementos de juego, como un planeador que podrás activar en tu *kart* para desplazarte por los aires con mayor facilidad. Además, se agrega un nuevo concepto en escenarios al adentrarte en el fondo del mar para recorrer una pista como jamás lo habías hecho. En cuanto a **Star Fox 64 3D**, se confirmó la fecha de lanzamiento para el mes de septiembre y se especificó la posibilidad de usar fotografías como avatar para el modo *multiplayer*, tal cual lo puedes hacer con **Ridge Racer**. Lamentablemente, es un hecho que no habrá conexión a Internet para juego en línea, detalle que de haber ocurrido generaría mucha más sensación y acción al enfrentar por cielo, mar o tierra a tus rivales del mundo entero.

Super Mario 3DS es una nueva manera de experimentar el universo maravilloso de este bigotón, ya que utiliza recursos de varios de los juegos anteriores, desde los clásicos hasta los contemporáneos, e incorpora algunos de los escenarios y formas de niveles que se asemejan demasiado a lo que hemos visto en **Super Mario Galaxy**. También podemos observar guiños **a Super Mario 64** e incluso a **Super Mario Bros. 3**, siendo el traje de Tanooki uno de los más representativos, del que se diera pista desde la pasada Game Developers Conference.

De igual manera, **Kid Ikarus** volvió a ser partícipe del *show* al mostrar un nuevo video que dejó perplejo a todos los espectadores tanto por la excelente calidad visual como porque ofrece opción de combate multijugador que será compatible con tarjetas de realidad aumentada. Se nota que la idea de estas tarjetas va a ser sumamente recurrida en los juegos de Nintendo, y cómo no, si es una nueva forma de experimentar y vivir la idea de la tercera dimensión.



TLOZ: Ocarina of Time 3D / N3DS


Mario Party 9 / Wii



Luigi's Mansion / N3DS



Dragon Quest Monster Joker 2 / NDS


Mario Kart / N3DS



Star Fox 64 3D / N3DS



Fortune Street / Wii

Kid Icarus / N3DS

Pokédex 3D / N3DS

Animal Crossing / N3DS

Resident Evil Revelations / N3DS

Super Mario / N3DS

TLOZ: Skyward Sword / Wii

MGS Snake Eater 3D / N3DS







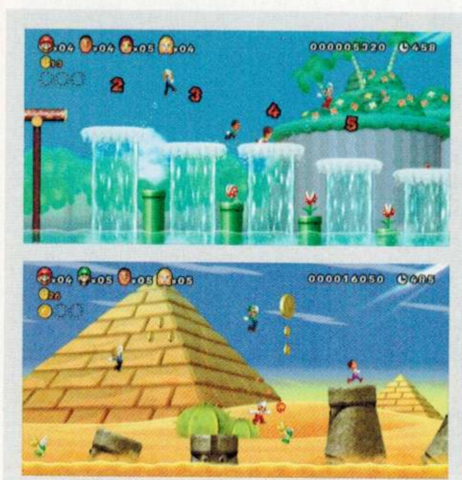


Wii U: reinventa el potencial de Nintendo

La atención para Nintendo iba en incremento, pues hasta ese momento con los títulos anunciados ya se tenía asegurada una buena respuesta por parte de los medios y de los fans, pero aún faltaba un *hit* por presentarse. Y se trataba del novedoso control de Wii U, el cual vendría a revolucionar -nuevamente- la manera como disfrutamos los videojuegos. Este dispositivo tiene pantalla táctil de 6.2 pulgadas que interactúa extraordinariamente bien con la pantalla de televisión; es decir, puedes jugar en tu TV e instantáneamente después cambiar la imagen a la pantalla del control (Por si tus cuates quieren ver algún partido y tu no hasteminado de jugar), transferir información o utilizar la pantalla táctil como si se tratara de la que posee un N3DS, utilizando las funciones de giroscopio y sensor de movimiento.

Por supuesto, también podrás usar la pantalla táctil como tableta de dibujo (haz de cuenta como la **uDraw** de THQ, pero mejor), almacenar tus creaciones o simplemente mandarlas a la pantalla de televisión para mostrárselas a tus amigos.

Para jugar los títulos de Wii U no necesitas tener cuatro o más controles con pantalla, podrás emplear los de Wii tradicional para que tus amigo se unan a la aventura. Además, la pantalla del control te servirá para manipular los elementos visuales de alguna página web u otros contenidos mostrados en TV.





Se mostró un demo llamado **New Super Mario Bros. Mii** para mostrar las capacidades de Wii U.



La nueva consola mantiene semejanzas con Wii tanto en el diseño blanco y minimalista como en el uso de botones Home, + y –.

Características Wii U

Lanzamiento:
2012

Medidas:
Aproximadamente 4.6 centímetros de alto, 17.3 cm de ancho y 26.7 cm de largo.

Nuevo control:
El nuevo control incorpora una pantalla ancha táctil de 6.2 pulgadas y una línea tradicional de botones, incluyendo dos *pads* circulares análogos. Esta combinación remueve la barrera tradicional entre los juegos, jugadores y la televisión al crear una segunda ventana hacia el mundo de los videojuegos. El control recargable incluye un botón de encendido, botón Home, *pad* de control y botones A, B, X, Y, así como los gatillos L, R y ZL, ZR. Además, tiene giroscopio y acelerómetro integrados, función de "rumble", cámara, micrófono, altavoces estéreo, sensores y un *Stylus*.

Otros controles:
Hasta cuatro controles Wiimotes (o Wii Remote Plus) podrán conectarse a la vez. La nueva consola soporta todos los tipos de control de Wii y otros dispositivos, como el Nunchuk, Classic Controller, Classic Controller Pro y Wii Balance Board, de hecho, con esta última se interactúa de una forma bastante interesante, desplegando la información de tu rutina de ejercicios directamente en la pantalla táctil de Wii U.

Media:
Una ranura para discos ópticos de alta densidad de 12 centímetros diseñados para la nueva consola, así como también para los discos de Wii.

Salida de video:
Soporta 1080p, 1080i, 720p, 480p y 480i. Se requieren cables compatibles HDMI, componente, S-video y video compuesto.

Salida de audio:
Utiliza un multiconector AV Out. Salida PCM linear de seis canales a través de HDMI.

Almacenamiento:
La consola tendrá memoria flash interna, con la opción de incrementar usando ya sea memorias SD o algún disco duro USB externo.

CPU:
Procesador multinúcleo basado en IBM Power.

Otro:
Cuatro ranuras de conexión USB 2.0 incluidas. La nueva consola tendrá retrocompatibilidad con los juegos y accesorios de Wii. Con esto podríamos decir que podrías conectar tu disco duro, teclado, *headset* y hasta el micrófono sin necesidad de estar moviendo los cables a cada instante.

Juegos anunciados

Wii:
- **Wii Play: Motion**
- **The Legend of Zelda: Skyward Sword**
- **Mario Party 9**
- **Kirby**
- **Fortune Street**
- **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games**
- **Just Dance 3**
- **Go Vacation**
- **Rhythm Heaven**
- **Mystery Case Files: The Malgrave Incident**

Nintendo DS:
- **Kirby Mass Attack**
- **Professor Layton and the Last Specter**
- **Dragon Quest Monsters: Joker 2**
- **Super Fossil Fighters**

Nintendo 3DS:
- **Mario Kart**
- **Ace Combat 3D**
- **Luigi's Mansion**
- **Kid Ikarus: Uprising**
- **Animal Crossing**
- **Super Mario**
- **Star Fox 64 3D**
- **Paper Mario**
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
- **Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games**
- **The Rolling Western**
- **Picture Lives**
- **Ace Combat 3D**
- **Heroes of Ruin**
- **Resident Evil: Revelations**
- **FIFA Soccer 2012**
- **Metal Gear Solid 3D Snake Eater**
- **Tetris**

Wii U:
- **Assassins Creed**
- **Ghost Recoon Online**
- **Darksiders 2**
- **Batman: Arkham City**
- **Tekken**
- **Assassin's Creed**
- **Lego City Stories**
- **DiRT**
- **Aliens: Colonial Marines**
- **Metro: Last Light**
- **Ninja Gaiden 3: Razer's Edge**

EVERYONE
E
Violencia fantástica.

© 2011 Warner Bros. Interactive

GREEN LANTERN:
RISE OF THE MANHUNTERS

Una de las películas más esperadas en este año es, sin duda, **Green Lantern**. La verdad, no es para menos, pues es uno de los superhéroes que han marcado época. Y como no podía ser de otra manera, la historia se ha adaptado a diversas plataformas de videojuegos, entre las que destaca la versión para Nintendo 3DS, donde se han aprovechado las ventajas evidentes de la consola para crear una obra que vaya de acuerdo con las expectativas de los fans.





Compañía: **Warne Bros. Interactive** / Desarrollador: **Griptonite Games** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO

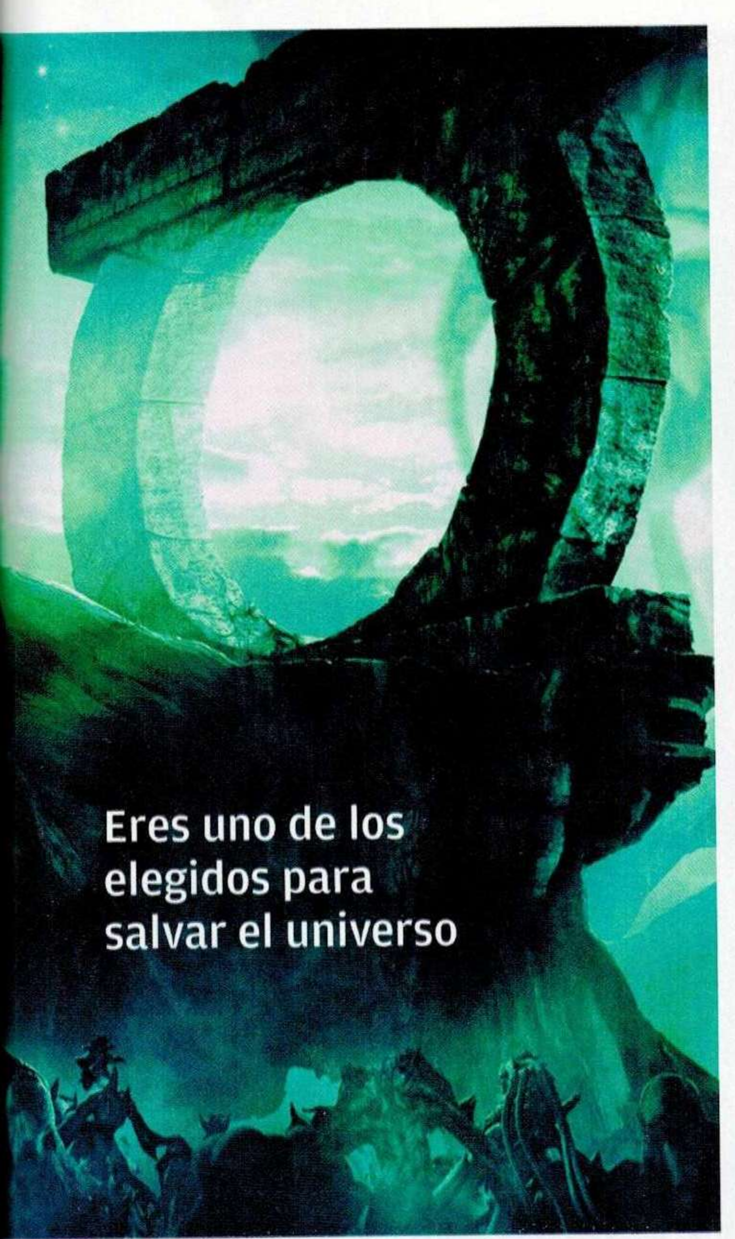

DIFICULTAD




HISTORIA


RANKING





El verde es vida

Green Lantern: Como ya te comentamos, este héroe puede modificar todo su entorno para atacar a los enemigos. Basa su fuerza y habilidades en el anillo que porta, ahí radica todo su poder.

Green Hornet: Se trata de un justiciero creado en 1930 en Estados Unidos. Usa una máscara verde para que no lo reconozcan, pues como es un periodista famoso, rápidamente se llenaría de enemigos.

Green Day: No se trata de un superhéroe, sino de una banda de rock fundada en 1987 que nos ha regalado temas sensacionales, como **Wake Me Up When September Ends** o **American Idiot**.



El poder del anillo te dará la capacidad para transformar todo alrededor.

Un gran seguidor de **Green Lantern** es Sheldon Cooper, personaje ficticio del programa **The Big Bang Theory**, quien tiene todo tipo de artículos, desde camisetas hasta anillos o lámparas. Recomendamos que no te pierdas esta serie.







Explora bien tu entorno antes de decidir tu próximo movimiento hacia adelante.



En esta aventura conocerás a muchos personajes importantes.

Un héroe diferente

Green Lantern es uno de los personajes más populares de DC Comics. Es un héroe que tiene una gran responsabilidad: salvar al mundo de diversas fuerzas, en este caso de la de los **Manhunters**, que desean terminar con los **Green Lantern Corps**. Esto es lo interesante del argumento, que no se trata solamente de un personaje con cualidades especiales, sino de varios elegidos que tienen la capacidad para sobreponerse a cualquier problema usando un anillo especial que les permite modificar su entorno.

La historia se centra en uno de los **Green Lantern** más famosos, **Hal Jordan**, quien debe usar todo su poder e inteligencia para eliminar a los **Manhunters** del planeta Oa. Nos agradó que no se trate de un juego en el que debes presionar simplemente un botón tantas veces como enemigos aparezcan en pantalla, sino que cuentas con una enorme variedad de movimientos y combos para ir resolviendo cada una de las misiones hasta llegar al final.









Los efectos en 3D están muy bien realizados. Disfrutarás de cada una de las batallas que libres.

Demuestra tu fuerza

Como ya escribimos, el anillo es pieza clave para que puedas cumplir con tu objetivo, de entrada te permite generar armas, como martillos enormes, o bien aumentar el tamaño de tus puños para incrementar el daño a los enemigos. Pero no todo se queda ahí, también podrás disparar, volar, crear explosiones; en fin, todo lo necesario para que aproveches el escenario y puedas terminar rápido con los rivales, que harán todo para detenerte.

La perspectiva del juego es en *sidescroll*, pero en ocasiones cambia para dar un toque de profundidad a ciertos elementos, como las batallas con los jefes de nivel, que por cierto son enormes y exigirán toda tu concentración; un descuido y tendrás que comenzar de nuevo. Realmente esto es algo que agradecemos, porque por lo regular en títulos como estos la dificultad siempre brilla por su ausencia.

El efecto 3D está bien logrado, al igual que el uso de la pantalla táctil, ya que el *gameplay* no se basa en ella totalmente, es más bien un apoyo para ciertas circunstancias. Esto te deja libre para usar los botones al momento de los combates, para no revolverte con cuestiones táctiles. Los gráficos tienen buenas texturas y efectos de luz, aunque aún se quedan por detrás de lo visto en **Resident Evil** o **Street Fighter**, para esta consola.

En **Green Lantern Corps** se tiene una especie de juramento, que dice lo siguiente: "En el más brillante día, en la noche más oscura, el mal jamás se escapará de mi vista".



Deberás trabajar con tus amigos para lograr detener la invasión del planeta.





Termina tu jornada espacial

Green Lantern es una gran opción para quienes esperaban más acción en las pantallas del Nintendo 3DS. Los niveles y variedad de movimientos lo vuelven muy adictivo, tanto que a pesar de que lo termines, regresarás a jugarlo para lograr mejores marcas o intentar nuevas estrategias. Para ser la primera vez que el personaje tiene un rol protagónico, la verdad es que cuenta con muchas esperanzas de que exista una segunda parte.

RANKINGS

Master:

Aunque conozco poco de este personaje (prefiero el anime y manga sobre los cómics), puedo decir que el concepto del juego es muy bueno, sobre todo porque te obliga a pensar de manera distinta. No es un *beat ´em up* cualquiera donde hay que tomar un descanso cada 20 minutos de tanto presionar los botones, tienes tantos movimientos que jamás te cansarás. Lo recomiendo para quienes gustan de títulos al estilo clásico del Super Nintendo, como **Contra** o **Metroid**, aunque claro, con sus distancias, pero de cualquier manera se disfruta mucho. Una modalidad cooperativa en línea no hubiera estado nada mal, pero son detalles que se corrigen con el tiempo.

Crow:

Ahora que los cines están siendo invadidos por los superhéroes, es una buena alternativa continuar con esas aventuras a través de un videojuego. En el caso de **Linterna Verde** tenemos opciones de Wii, Nintendo DS y Nintendo 3DS. Respecto de la versión de Nintendo 3DS, Warner aplicó bien el efecto tridimensional para resaltar momentos climáticos del juego en las escenas de acción que van más allá de toda expectativa. Visualmente no es tan contundente como otros títulos, pero se compensa con el adecuado *gameplay* y la variedad de niveles, que te obligan a sacar todo el provecho posible del anillo de poder que tienes en tu mano; sólo con él completarás la aventura.

Panteón:

Si **Captain America** tiene su película y su juego, ¿por qué **Green Lantern** no? Aprovechando al máximo la tecnología de hoy, Marvel está lanzando increíbles películas de sus héroes para que el mundo entero los conozca y aprecie, además de que, obviamente, es un buen negocio revitalizarlos para hacer más mercadotecnica, como los videojuegos. A diferencia de las horrendas adaptaciones de películas infantiles en donde sólo hay que colectar 100 cositas en cada escena, los juegos basados en estos héroes sí valen la pena y, por ende, no dudo en recomendarlo. Hace falta que desarrollen uno verdaderamente bueno de **Ghost Rider**... Tal vez para la secuela.

En el campo de guerra se han escrito miles de historias, algunas dramáticas, otras memorables, pero ninguna como la del soldado **Steve Rogers**, quien de la noche a la mañana se convirtió en la última esperanza de un país para sobrevivir al conflicto armado mundial. Ésta es la historia que viviremos en **Captain America: Super Soldier**, de SEGA, que será una de las cartas fuertes para el verano.

Los valores son el mejor escudo para un mundo en guerra

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Sangre moderada, lenguaje moderado, violencia.

© 2011 SEGA

Una persona puede hacer la diferencia

Estamos ante un juego de acción basado en una película, con este antecedente muchas personas saldrían corriendo sin esperar más detalles de la obra. Realmente, no los culparíamos, la industria ha tenido infinidad de tropiezos en adaptaciones de la pantalla grande a las consolas de videojuegos, pero **Captain America** promete que no es un disco más de los que terminan con descuento a la semana de aparecer en el mercado.

Antes que nada, hablemos del *gameplay*. Los programadores se dieron cuenta de un punto muy importante, si alguien compra un juego de un superhéroe es porque quiere ver acción constante, no mundos inmensos en 3D donde tengamos que recolectar centenas de objetos para abrir puertas y encontrar... otra área con más *ítems* que localizar. Desde el primer segundo de juego tienes que terminar con cuanto enemigo se ponga frente a ti. Esto lo lograrás de dos maneras, con tus puños o con el escudo, pero no creas que con movimientos repetitivos, no, vas a tener un gran arsenal de combinaciones para que puedas lucirte con tus amigos. El puntero del Wiimote juega una parte vital en la aventura ya que a través de él indicarás la dirección en la que lanzarás tu escudo.

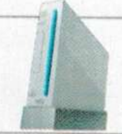




El escudo de nuestro héroe tiene varios usos, deberás dominarlos todos para conseguir tu objetivo en cada escena.

El primer cómic de **Captain America** se puso a la venta en marzo de 1941. Nadie hubiera imaginado en aquel entonces que siete décadas después seguiría siendo uno de los personajes más populares de Marvel. En videojuegos lo vimos anteriormente en **Marvel vs Capcom 2**, de Arcadia, ahora está de vuelta en esta aventura para Wii.





Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **SEGA** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


REPLAY VALUE


RANKING




CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

Analiza tu entorno

Ya que estamos hablando del escudo, tenemos que comentarte que éste además de que es un arma de primer nivel, resulta una herramienta valiosa para la resolución de acertijos. Por ejemplo, puedes enviarlo para que active algunos interruptores que se encuentren en una plataforma lejana para ti, o bien indicar varios objetivos para que de un solo envío impacte en todos; parecido al *boomerang* de **Link** en **Wind Waker**.

Los escenarios han sido programados para que puedas usar todas las habilidades de **Captain America** en tu beneficio. No será sólo avanzar hasta el final, en ciertas partes habrá *puzzles* esperando por ti; quizá no te vas a tardar horas en superarlos, como en algún **Final Fantasy** o **Trace Memory**, pero sí agregan variedad a la aventura.

Los gráficos son el punto polémico del juego, no porque sean malos, sino porque se adoptó un estilo colorido para que resulte parecido a un cómic, lo cual para muchos ya es un exceso en títulos basados en superhéroes. Sin embargo, lo cierto es que todo corre de manera fluida, sin cortes entre las rutinas de los personajes.

El escudo de **Captain America** no está hecho de materiales convencionales, sino de la aleación más poderosa del planeta, el vibranium... Sí, así es, de éste se originó el adamantium de otro de los personajes famosos de Marvel: **Wolverine**.




Gracias a la movilidad, puedes crear combos para dañar a varios enemigos.




Una manera distinta de salvar el mundo

SEGA ha realizado un gran trabajo en esta adaptación, no es una obra maestra, pero resalta dentro del catálogo de este tipo de títulos; se comienza a notar el despunte que se esperaba en estas traslaciones. El control de Wii ofrece una inmersión que no se ve en otras consolas, sin mencionar la gran oferta de combos que puedes aplicar a los enemigos. **Captain America: Super Soldier** para Wii te mantiene ocupado un buen rato, la acción y reto son sus principales características. Es de los mejores juegos de superhéroes que han aparecido en mucho tiempo, tal vez desde la primera versión de **Spider-Man**, que apareciera para GCN.

¿Sabías que...?

1.- Aunque en la historia de los cómics **Captain America** pierde la vida, aún sigue siendo un ícono de Marvel, tanto así que ha tenido apariciones especiales en números de colección. Muchos fans en todo el mundo siguen lamentando su deceso.

2.- Como preámbulo para su cinta, en **Iron Man 2** se puede ver a **Tony Stark** usando el escudo de **Captain America** mientras realiza la reconstrucción de su laboratorio.

3.- La primera película de **Captain America** fue estrenada en 1944. Se convirtió en el primer héroe de Marvel en dar el salto a la pantalla grande.

RANKINGS

Master:
Después de tantos malos ratos con juegos de películas, por fin SEGA crea una adaptación que, si bien no es perfecta, supera lo visto últimamente. Espero que de ahora en adelante se mantenga en este camino, de lo contrario todo su trabajo servirá para nada. **Captain America** es muy entretenido, combinar todos los ataques y aplicar bien los movimientos del escudo es todo un reto. Quizá le hicieron falta modos de juego, pero esos son aspectos que con el paso del tiempo se corregirán. Por el momento, debes conocerlo, la variedad de misiones y técnicas de ataque harán que lo juegues en diversas ocasiones aunque ya lo hayas terminado antes.

Crow:
Con **Captain America: Super Soldier**, SEGA pretendió conquistar a los fans del héroe estadounidense, pero en particular siento que le faltó bastante en el desarrollo del entorno visual, en los personajes y en los escenarios. ¿A qué me refiero? Para estas alturas, cuando el Wii ya es toda una realidad y las compañías han generado títulos de calidad impresionante, todavía hay quienes no ponen suficiente empeño y hacen que sus juegos parezcan de una generación atrás, con personajes y locaciones más cuadradas que **Bob Esponja**. Ojalá en otra ocasión hagan justicia al portador del escudo más poderoso del mundo, porque para mí quedaron a deber.

Panteón:
Uno de los más grandes y conocidos héroes de Marvel llega a la pantalla grande y, claro, no podía faltar que el estreno fílmico viniera acompañado con un videojuego para completar la parafernalia y aprovechar la euforia del personaje. Por lo regular, los juegos basados en películas cumplen su cometido básico, que es entretener, pero no siempre ofrecen un *plus* que te haga comprarlos olvidándote que es parte de la mercadotecnia. En el caso de **Captain America**, puedo decir que en verdad vale la pena comprarlo, pues además de revivir la experiencia del cine, pasarás mucho rato con su emocionante *gameplay* y divertidas situaciones.

Tom Clancy's Ghost Recon:

Shadow Wars



La saga **Ghost Recon**, de **Tom Clancy**, se ha posicionado como una de las más importantes en cuanto a estrategia militar se refiere; por supuesto, respaldada por el nombre del famoso escritor de novelas de inteligencia militar y política. Ahora, con **Shadow Wars** para Nintendo 3DS, Ubisoft ha tomado la decisión de dar un giro al *gameplay* e incluso al concepto del juego en sí, pues no se asemeja a los anteriormente vistos. Es decir, se enfocaron en diseñar un título de estrategia basada en turnos (como **Fire Emblem** o **Advance Wars**, por ejemplo), pero... ¿habrá sido un cambio para mejorar? ¿Qué tan bien se llevan a cabo los combates? ¡Entérate de esto a continuación!

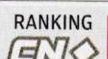






Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Estrategia**

GAMEPLAY  GRÁFICOS  SONIDO  DIFICULTAD   REPLAY VALUE 

RANKING  

Conviértete en el mejor estratega

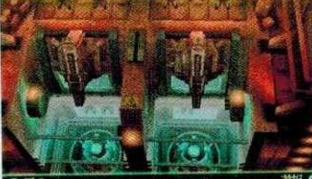
La versión de **Shadow Wars** para N3DS no sólo cambia en el *gameplay*, sino también en los efectos tridimensionales que Ubisoft integró al juego. Estos son de carácter visual, pues no interfieren en ningún momento con el estilo de juego; es decir, no interactúan entre planos para esconder objetos, medir distancias o moverte entre primer y segundo plano para esquivar los ataques enemigos. La historia principal se extiende a través de 37 misiones que se traducen en múltiples horas de acción. En cuanto entres a una misión, estarás al mando de seis soldados hábiles (varía dependiendo de la misión) en diversas disciplinas (francotiradores, soldados, fuerza bruta, fantasmas, ingenieros y médicos). Deberás checar sus perfiles, pues de ello dependerá mucho si ganas o pierdes; toma en cuenta que el soldado indicado en contra de un enemigo específico podría darte ventaja en una lluvia de plomo.

La perspectiva es isométrica, por lo que tendrás plena vista de lo que acontece en el perímetro, y si necesitas desplazarte a otros cuadrantes, puedes hacerlo con unos cuantos clics en el *D-Pad* para mover el cursor y enviar a tu tropa hacia un punto específico. Recuerda que en este tipo de juegos en cada turno que tengas aparecerá una cuadrícula que te mostrará los cuadros de avance que tiene tu personaje, así como también los límites de ataque, o si se encontraría en un rango enemigo. Así que te será útil ocasionalmente pasar por zonas que puedas usar como cubierta: casas, paredes, árboles o rejas.



Los juegos de estrategia han tenido muy buenos resultados en las consolas portátiles, y ahora Ubisoft aplica el formato a una de sus franquicias más populares.






Modos de juego, ¿cuál es tu favorito?

Si ya dominas el modo principal, estarás capacitado para enfrentar otros retos, como las Skirmish Missions, 20 escenas que te ofrecerán la mayor experiencia táctica y de estrategia, que experimentarás de manera individual. Por otro lado, si quieres adentrarte en los combates *multiplayer*, podrás seleccionar de entre 10 eventos, en donde demostrarás tus habilidades en la zona de ataque al liderar a todo un escuadrón de amigos. El punto negativo en el modo *multiplayer* es que se limita al juego local, por lo que si tú, como nosotros, tenías la intención de disfrutar de este juego con otros soldados del mundo, no lo podrás hacer; es una lástima, pues la acción en línea es algo ya casi obligatorio en estas fechas.

¿Sabías que...?

1.- **Ghost Recon Advanced Warfighter** ha sido uno de los títulos más controversiales de la serie, al menos en nuestro país pues la acción se desarrollaba en las calles principales de la ciudad de México, luego de que el presidente mexicano permitiera una operación con soldados estadounidenses para rescatar a su homólogo de EU, una historia bastante polémica.

2.- En noviembre de 1998, David Michaels publicó una novela basada en la historia y concepto de **Tom Clancy's Ghost Recon**. Se trata de un *thriller* militar sobre la infiltración de los **Ghost en China** para buscar y destruir a un grupo llamado Spring Tiger.

3.- Entre alguna de las publicaciones de **Tom Clancy** podemos encontrar **The Hunt for Red October**, **Red Storm Rising**, **Patriot Games**, **The Sum of All Fears**, **Dead or Alive** y varias más.

En conclusión

Es bueno que las compañías se atrevan a modificar sus clásicos estilos de juego que aplican a ciertas franquicias. Muchas veces es un gran acierto el cambio; otras, resulta en algo inesperado que termina no siendo del agrado de los fans. Respecto de **Shadow Wars**, el cambio fue insospechado, pero nos da una nueva perspectiva de juego aplicando los elementos de un clásico juego de estrategia. Al principio puede que no te atraiga tanto, pero ya que dominas los movimientos y conoces la función de cada uno de los soldados, la emoción irá en incremento exponencial.

RANKINGS

Master:

Honestamente, hubiera preferido que esta serie llegara en su estilo tradicional a Nintendo 3DS. La consola tiene todo el potencial para lograrlo pero, bueno, eso no significa que **Ghost Recon** para N3DS sea malo; de hecho, es una excelente opción de estrategia en tiempo real. Los fans de este género seguro quedarán fascinados, sobre todo por la intensidad de las partidas, tienes que pensar muy bien cada movimiento. Si decides adquirirlo, no te vas a arrepentir, pero espero que Ubisoft pronto nos presente un título con el formato que a todos nos gusta; el sistema tiene la capacidad para soportar una aventura así y mucho más pero, bueno, por ahora nos toca esperar.

Crow:

Soy fan de casi todos los juegos de **Tom Clancy**, en especial de **Splinter Cell** o **Rainbow Six**, pero la línea **Ghost Recon** se ha ganado también un buen lugar en mi lista. Fue contundente el cambio para esta versión de Nintendo 3DS aunque, efectivamente, luego de jugarlo un rato y comprender los lineamientos básicos del combate por turnos todo luce más relajado y prometedor. Estoy seguro de que los fans de la estrategia quedarán encantados con esta edición, aunque muchos de los que esperaban un **Ghost Recon** tradicional probablemente no queden tan convencidos. De cualquier manera, te invito a que le des una oportunidad, de seguro te sorprenderá.

Panteón:

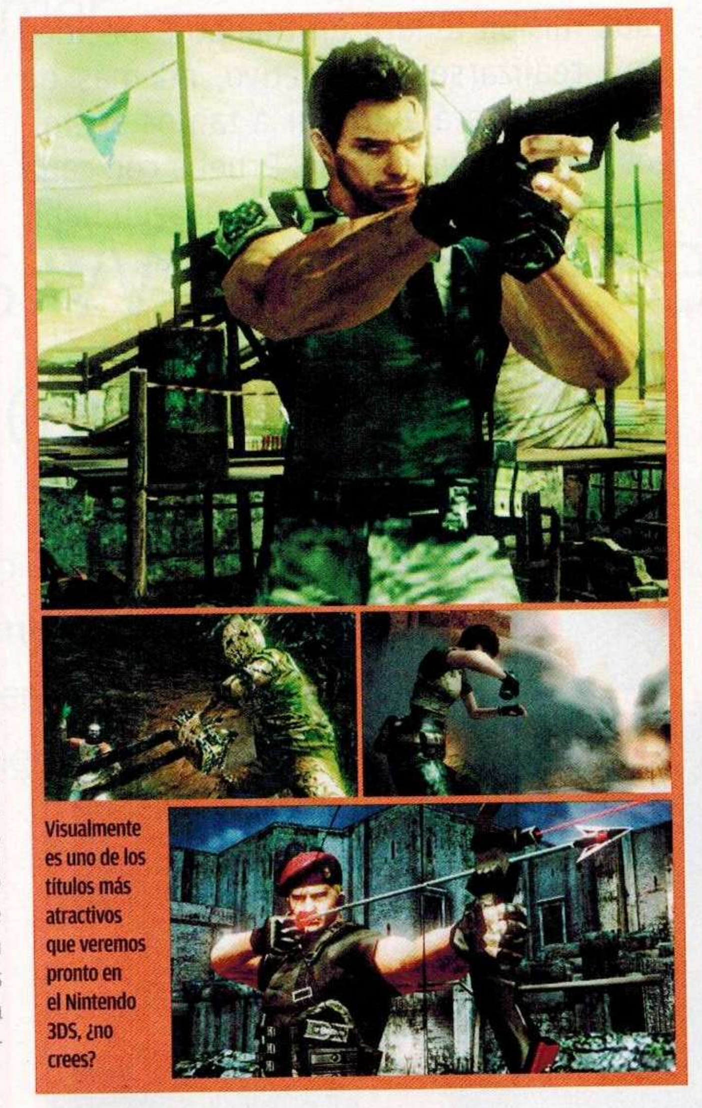
Para regocijo de los fans de las obras de Tom Clancy, un nuevo título de la serie está disponible para el genial 3DS. La verdad a mi no me entusiasma tanto, debido a que la verdad no soy tan fan ni de los juegos de este tipo, ni de las series de Tom Clancy, aunque debo mencionar que son muy buenas, pero simplemente no es mi máximo. Ahora que si te gustan los juegos de estrategia, con toques bélicos y sobre todo, la interesante maestría de Clancy en la historia y trama de sus juegos, no te lo puedes perder por nada del mundo. Eso sí, te recomiendo que lo cheques antes de comprarlo si tienes la oportunidad, así no tendrás sorpresas desagradables y podrás decidir mejor.

RESIDENT EVIL:
THE MERCENARIES 3D



Los mercenarios llegan al N3DS

Para el *remake* de **The Legend of Zelda: A Link to the Past** -en el Game Boy Advance- apareció un minijuego llamado **Four Swords** cuyo éxito fue tal que más adelante Nintendo lanzó una versión independiente para Nintendo GameCube con este concepto, llamándolo simplemente **TLOZ: Four Swords**. Esa misma suerte la podemos tener ahora con **Resident Evil: The Mercenaries**, título que se desprende de la cuarta entrega de la línea principal de **Resident Evil**, que apareció en 2005 para el mercado americano. Para conseguir el minijuego debías terminar la aventura principal y así tenías acceso a este creativo estilo de combate, el cual se popularizó de una forma tan importante que ahora ya es un título independiente para la nueva generación de portátiles de Nintendo.



Visualmente es uno de los títulos más atractivos que veremos pronto en el Nintendo 3DS, ¿no crees?

Cada uno de los personajes posee una historia particular, así que será interesante terminar el juego con cada uno de ellos para conocer bien cómo llegaron a esta misión especial.





Habilidad + tiempo = sobrevivir

En cuanto se anunció el Nintendo 3DS, rápidamente Capcom puso ante nuestros ojos lo que será la primera entrega de la línea principal para N3DS: el denominado **Resident Evil: Revelations**, que de seguro te dejó tan impactado como a nosotros al no estar tan despegado de las imágenes que una consola casera de la competencia podría exhibir. No obstante, recibimos más impacto cuando la compañía presentó avances de un segundo título de **Resident Evil** para el Nintendo 3DS, y que saldría mucho antes que el mencionado **Revelations**. Claro, nos referimos a **The Mercenaries 3D**, que promete una alternativa más completa a lo ya visto como minijuego dentro de otras historias principales.

Lo interesante es que disfrutarás de escenarios remasterizados de **Resident Evil 4** y **Resident Evil 5** para que te sientas familiarizado con la zona de acción. Pero no te pongas tan cómodo, ya que se han habilitado ciertos elementos que harán tu experiencia de juego más dinámica; además, se trata de una carrera contra el tiempo, elegirás a tu personaje y al ingresar al escenario tendrás que ubicar los núcleos de enemigos que más puntos puedan otorgarte. Entre más aniquiles, mejor será tu rango al final de la misión, así que hazlo rápido y con tiros contundentes, certeros, para que no gastes ni municiones ni tiempo adicional en deshacerte de algún enemigo.

¿Sabías que...?

1.- Como una estrategia adicional, Capcom anunció que en **Resident Evil: The Mercenaries** se incluirá un breve demo de **Revelation**, con lo que podrás conocer de forma práctica cómo se verá la próxima entrega para Nintendo 3DS, que se ha dicho que será la continuación de **Resident Evil 5**.

2.- En total son 30 misiones en las cuales deberás enfrentar a los adversarios en un tiempo definido. Por supuesto, la puntería es muy importante, así que recuerda que los disparos en la cabeza serán fulminantes, mientras que en las piernas ralentizarán a tus rivales.

3.- Entre los personajes a seleccionar encontrarás a **Chris Redfield**, **Krauser**, **Hunk**, **Jill Valentine**, **Rebecca Chambers**, **Albert Wesker** y, por primera ocasión en este concepto de **Mercenaries**, la bella **Claire Redfield**. Sin embargo, **Leon S. Kennedy** es uno de los grandes ausentes, ¿será que Capcom nos tendrá una sorpresa más adelante, o de plano lo esperaremos hasta la secuela?



Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom** / Categoría: **Acción**

JUGADORES



1-2



GAMEPLAY



GRÁFICOS





SONIDO



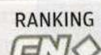
DIFICULTAD



REPLAY VALUE



RANKING



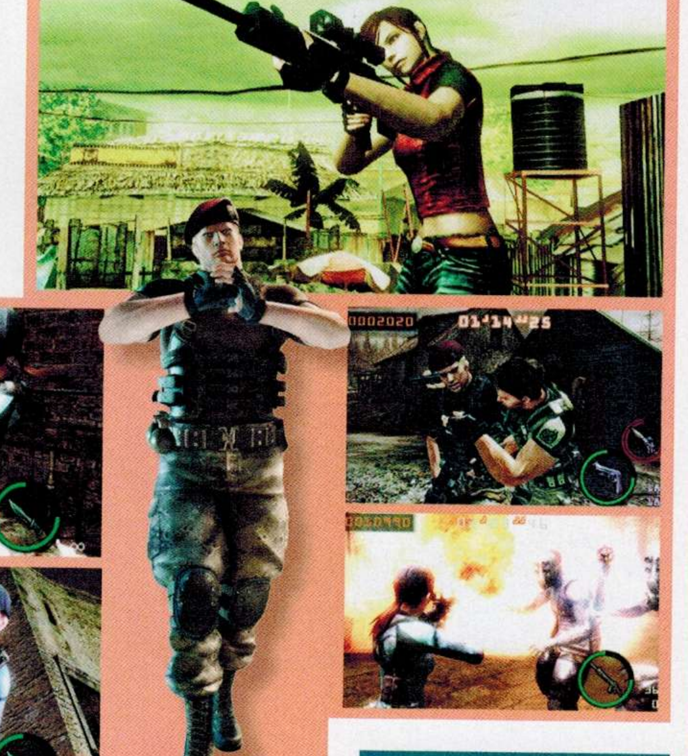


9.5

¿Solo o en equipo?

Si has visto muchas películas de **Rambo** o te gusta medir tu nivel de jugador de forma personal, podrás participar en el modo de juego individual en el que te enfrentarás a todo tipo de zombis que aparecerán en los diferentes escenarios. Pero si quieres disfrutar de una excelente forma de juego por equipo, basta con que ingreses a la conexión Wi-Fi para reunirte con alguno de tus amigos, o reclutar a otro mercenario que esté dispuesto a experimentar el combate cooperativo. Desafortunadamente, esta segunda opción sólo es viable para dos jugadores simultáneos, y no es que sea malo esto, pero sí nos hubiese encantado un grupo mayor para vivir algo de la intensa acción que hemos visto en títulos *multiplayer* online como **Call of Duty**, **GoldenEye 007** o **The Conduit**.

Cada misión tendrá un tiempo específico para realizarse. Tu objetivo, además de sobrevivir, será aniquilar a tantos enemigos como te sea posible. Prueba con cada uno de los personajes, pues poseen habilidades únicas que podrían ayudar.



Krauser es uno de los villanos de **RE4**, y ahora lo vemos como un mercenario.

Reunión de personajes estelares

Hasta el momento se han integrado ocho personajes a la lista de mercenarios, quienes participarán en la entrega de Nintendo 3DS. Todos ellos han mostrado sus habilidades en alguna de las versiones anteriores de la línea principal. Aquí tendrán que demostrar su potencial, velocidad y habilidad para jalar el gatillo; de lo contrario, necesitarás mucha suerte cuando enfrentes a los enemigos principales que van más allá de los poco astutos ganados... Hallarás a rivales tan brutales como el **Executioner** (a quien seguramente conociste en **Resident Evil 5** o en la cuarta película de **Resident Evil**) y el **Popo Karimu**.

Un detalle que hará diferente esta experiencia de juego es, sin duda, el efecto tridimensional, dará mayor profundidad a los escenarios que, por cierto, lucen de lo mejor que hemos visto en cualquier consola portátil que exista actualmente. Pero también se disfruta considerablemente bien sin dicho efecto; como sea que lo juegues, no quedarás defraudado. En cuanto al *gameplay*, se mantiene tal como ha ocurrido en los minijuegos anteriores; no obstante, Capcom agregó una nueva cualidad a través de los *Skill Slots*: podrás elegir de entre 30 acciones para poner tres a tu personaje, éstas mejorarán tus reacciones de velocidad o fuerza, también la de las armas, en cuanto a rapidez de carga o potencial. ¿Listo para ser un mercenario?

En conclusión

Resident Evil: The Mercenaries 3D es uno de los títulos más impresionantes para el Nintendo 3DS en cuanto a calidad de imagen. No dudamos en que se convertirá en uno de los favoritos para las retas, no sólo para los fans de **Resident Evil**, sino también para quienes quieran un buen título que convine reto, habilidad, astucia y agilidad. La cantidad de mapas es hasta cierto punto aceptable, aunque no hubiera estado nada mal que agregaran unos más. Lo mismo que en la lista de personajes, pues para ser un juego completo basado en **The Mercenaries**, ocho contendientes nos parecen pocos. Ojalá que para el próximo exploten más el concepto, para que la emoción de este título de acción continúe.

RANKINGS

Master:

En **Resident Evil 4**, el juego de **The Mercenaries** resultó una gran sorpresa, un extra del que es imposible separarse una vez que se comienza a jugar, sobre todo si se desea imponer nuevos récords. Por eso no se me hizo raro que Capcom anunciara este juego para Nintendo 3DS, donde podremos usar a personajes clave de la franquicia, como **Wesker**, **Jill Valentine** y **Rebecca Chambers**. Es un gran juego que nos deja esperando la nueva entrega, **Revelations**, de la cual tendremos una probadita a manera de demo con esta tarjeta, así que no lo pienses mucho, es un título que no debe faltar en tu portátil por nada del mundo. Simplemente, tienes que disfrutarlo.

Crow:

Tal como dice Master, es un hecho que Capcom la hizo en grande con el minijuego **The Mercenaries**, tanto así que lo repitió en la quinta entrega de **Resident Evil**. Ahora, ha desarrollado un título independiente basado en este concepto; lo mejor de todo es que gráficamente se ve sensacional, de hecho por encima de lo que hemos visto antes para un portátil. Me parece que el único detalle que le hubiera modificado es la cantidad de jugadores, pues en *online* hubieran estado genial unas competencias por equipos mínimo de cuatro jugadores. Por si fuera poco, como *bonus* se incluye el demo de **Resident Evil Revelations**, otro éxito asegurado de Capcom para el Nintendo 3DS.

Panteón:

Uno de los modos más desafiantes de esta serie fue el de los mercenarios, que jugué con mucho entusiasmo hasta el cansancio en **Resident Evil 4**; por eso, cuando supe de la salida de una versión enfocada al 100% en este modo, salté de alegría y más sabiendo que iba a salir para el genial Nintendo 3DS. ¿Qué más se puede decir de una franquicia que se vende sola? La verdad es que este es un juegazo que no puedes perderte, especialmente si eres fan de la serie; ahora que si no lo eres, después de jugar **The Mercenaries 3D**, seguramente te convertirás en uno. No lo dudes y dale un buen vistazo y verás a qué me refiero, ¡es hora de combatir al estilo **Resident Evil**!

BBVA Bancomer

Winner Card

Si eres Winner, te espero en mi campus.

Incrementa tu saldo en **$3,000** y llévate al instante una **membresía de Cinépolis con 8 boletos** y además puedes ganar un lugar para entrenar en el **Campus de Futbol BBVA Bancomer.**

Y tú, ¿qué esperas para ser un Winner?





Regístrate en www.campusdefutbolbbvabancomer.com

adelante.





Promoción válida del 1 al 29 de julio de 2011 o hasta agotar existencias. Para participar en esta promoción con cuentas actuales, el monto que depósites en tu cuenta Winner Card debe ser cuando menos $3,000.00 superior al saldo que hayas tenido al 30 de junio de 2011 o al día de tu depósito, el que resulte mayor. Para cuentas nuevas se deberá aperturar una cuenta Winner Card con $3,000.00. La membresía es válida de lunes a domingo del 1 de julio al 30 de septiembre de 2011, incluye 8 boletos válidos en cualquier conjunto Cinépolis Tradicional de la República Mexicana. No aplica en Cinépolis VIP, Cinépolis IMAX, Cinépolis Digital 3D, Cinépolis 4D, Macro XE CinemaPark y Multicinemas. **Aplica para los primeros 250 en registrarse en el campus Ciudad de México y 250 en el campus Monterrey. Requisitos de contratación y consulta de comisiones en www.bancomer.com. Aplica en territorio nacional. Producto garantizado por el IPAB, hasta por el equivalente a cuatrocientas mil UDIS. Para aclaraciones: UNIDAD ESPECIALIZADA DE ATENCIÓN A CLIENTES: Tel. 1998 8039 y 01 800 1122 610, e-mail: defensoriaUNE@bbva.bancomer.com y CONDUSEF: www.condusef.gob.mx al Tel. 01 800 999 8080 y 5340 0999.**

A FAVOR Y EN CONTRA

Dicen que en gustos se rompen géneros, pero las opiniones muchas veces varían más allá de sólo decir: "a mí me gusta", pues hasta los fans de una franquicia llegan a opinar en contra de los detalles en los que fallaron los desarrolladores. Por otra parte, hay a quienes una serie no les agrada del todo, pero llegan a reconocer cuando los creadores se sacan un diez rotundo. De eso se trata esta sección, de poner las cartas sobre la mesa y no dejarnos llevar nada más por ser fans de hueso colorado, sino analizar los juegos de manera objetiva y compartir nuestras impresiones con los demás para que todos puedan ver más que un título en la caja del juego. En esta ocasión tenemos la última entrega portátil de la aclamada serie de Konami, **Castlevania**, así que pónganse cómodos y tomen sus ajos, porque vamos a comenzar.

La heroína de este juego es enigmática y posee un carisma increíble, elementos que hicieron más atrayente a **OoE**.

© Konami



A favor:

Dejen descansar a los **Belmont**

Uno de los cambios agresivos que valieron aplausos a **Order of Ecclesia** fue algo que ya hemos visto que funciona en juegos anteriores, aunque aquí lo hicieron bastante bien para que los fans no se molestaran. La idea es que otros clanes y personajes puedan entrarle al quite en contra de **Drácula**, ya sea porque son descendientes indirectos de los **Belmont**, o simplemente porque no había nadie más. En el caso de **OoE**, se trata de una orden dispuesta a dar su vida con tal de acabar con el **Señor de las tinieblas**, y la más apta para la tarea es **Shanoa**, quien es capaz de usar los "tatuajes" que contienen el poder de destruir a **Drácula** con su mismo poder oscuro.

Una gran entrega

Como siempre, la calidad de los **Castlevanias** es notable, pues tanto en cuestión gráfica como en su excelente música no hay queja alguna. Es impresionante lo que hicieron con cada uno de los lugares a explorar. Por otra parte, la jugabilidad es por demás genial; **Shanoa** se controla de una manera cómoda, y puedes tener hasta tres juegos de *Glyphs* a la vez, para que no pierdas demasiado tiempo configurando elementos en el menú de accesorios como pasaba anteriormente.

Poder femenino

Shanoa no solamente es una guerrera determinada que posee las cualidades y entrega de los grandes héroes, sino que además se torna uno de los personajes más enigmáticos de la serie por su carácter desinteresado y por los eventos que rodean su vida. Ella pierde sus memorias y emociones, por lo que es enviada a buscar a su colega **Albus**, quien es el responsable de su pérdida y del hurto de los *Glyphs*, que poseen el poder del mismísimo **Drácula**. No teniendo memorias ni emociones, es incapaz siquiera de sonreír, pero incansablemente decide terminar su labor. Los giros que da en la historia en su aventura y carácter la convierten en una de las heroínas más interesantes de **Castlevania**, aspecto que no podemos dejar de clasificar como uno de los puntos a favor de esta entrega.

Aprendiendo de los errores

Como lo hemos comentado, la repetición y abuso que vimos en los **Castlevanias** anteriores restó puntos enormemente a la franquicia, pues ya sabíamos que un nuevo **Castlevania** portátil significaba buscar más cuartitos y conseguir cualquier tipo de ítem. Por fortuna, **Portrait of Ruin** incorporó un sistema de juego novedoso de dos personajes simultáneos y menos cháchara que localizar; asimismo, **Order of Ecclesia** siguió sus pasos al simplificar las cosas por localizar y los cuartos ocultos, lo cual lo hace mucho más amigable y divertido de jugar.

Los lectores opinan:

El mejor **Castlevania** portátil

Yo soy de la opinión de que **Order of Ecclesia** es, por mucho, la mejor de todas las versiones portátiles de la saga. Tiene todo lo que nos ha gustado a los fans y, la verdad, se lucieron con los gráficos, música, efectos e historia, ¡la cual es increíble! Hay detallitos que no me agradaron, como las misiones, que quitan mucho tiempo. Pero por lo general es mucho mejor que los otros juegos, especialmente que **Aria** y **Dawn of Sorrow**, porque la verdad no termina de gustarme toda la onda esa del eclipse y que **Soma** sea el heredero; no tiene ni la mitad de originalidad que **Order of Ecclesia** en cuanto a la historia. Hasta que no veamos algo en el 3DS, creo que seguirá siendo mi favorito de todos los portátiles de esta increíble serie.

Aldo Almanza

La originalidad cuenta mucho

¿Qué se puede decir sobre un **Castlevania** tan bueno como éste que no se haya dicho antes? Es genial en todos los sentidos. Yo quedé enamorado de **Shanoa** y del juego en sí; su historia es mucho más interesante que la clásica de los amigos/rivales que tanto chotearon en otros **Castlevanias**, no sólo de los portátiles, sino también de los caseros. A pesar de que me han gustado las otras versiones anteriores, considero que ahora sí se aventaron un diez rotundo con **Order of Ecclesia**. Espero que no sea la última vez que veamos a estos personajes, pues estaría muy padre una secuela en donde volviera **Shanoa** y que tuviera aparición su hermano **Albus** (al menos en espíritu, como **Eric Lecarde**).

Antonio "El último Belmont" Suárez

Castlevania: Order of Ecclesia

La saga inmortal ha tenido muchas entregas a través de los años, aunque las versiones portátiles se han enfrentado más con la crítica por varias razones, como su *gameplay* o su dificultad. Pero un detalle que nos llamó la atención desde la salida de **Circle of the Moon** fue que todos los **Castlevanias** subsecuentes han tenido la temática demasiado similar y el modo de juego del excelente **Symphony of the Night**. Por esto queremos ver más a detalle los puntos a favor y en contra de esta entrega, que llegó a un mercado lleno de fans molestos que ya no queríamos más "pan con lo mismo". Para tratar de separarlo de la repetición, **Order of Ecclesia** presentó atrevidas propuestas que veremos a continuación, aunque como siempre hay opiniones divididas acerca de esta arriesgada estrategia.



En contra:

¿Alguien ordenó una repetición?

Podríamos decir que los **Castlevanias** portátiles se pueden dividir en dos tipos básicos: los de acción clásica, que abarcan desde **Castlevania: The Adventure** hasta **Castlevania Legends**, donde predominan las armas secundarias y un *gameplay* lineal. Con la llegada de **Castlevania: Circle of the Moon**, se marcó y continuó una temática de exploración al estilo **Metroid**, lo cual no fue malo, pero la repetición resultó demasiada y esto continuó con **Order of Ecclesia**. Aunque cabe mencionar que, afortunadamente, hay varios sitios por separado para explorar (como en el anterior **Portrait of Ruin**), lo cual a pesar de que sigue siendo cansado, lo es menos que revisitar cientos de veces el mismo castillo.

Cartitas, libritos, almas y tatuajes...

Para ofrecernos algo "nuevo", quisieron disfrazar la exagerada repetición con un modo de ataque que técnicamente es igual en cada entrega. En uno nos presentaron un sistema de cartas para dar poder extra al protagonista (**Circle of the Moon**); en otro, libritos que hacían lo mismo (**Harmony of Dissonance**). Después el personaje principal podía absorber las almas de los enemigos (**Aria/Dawn of Sorrow**), y finalmente lo cambiaron a habilidades que puedes usar para atacar, curarte, etcétera (**Portrait of Ruin**). Aunque el uso de los tatuajes está mejor pensado y forma parte fundamental de la trama de **Order of Ecclesia**, la verdad es que sigue siendo lo mismo que antes: cartas, libros y almas, ¿no crees?



Misiones y escenas difíciles

Uno de los elementos que han sido del desagrado de la mayoría de los fans son, sin lugar a dudas, las escenas en donde hay muchos enemigos y no puedes salir, como el coliseo de **Circle of the Moon**. Por fortuna, estos sitios han sido manejados de maneras cada vez más amigables en cada entrega, pero no por eso dejan de ser más que un desafío a tu habilidad, un reto a la paciencia, porque a veces hay que pasarlos todos a la primera. Otro detalle un tanto molesto es la lista de misiones que te mandan y debes cumplir si quieres tener ítems poderosos o cosas variadas. Aunque este par de elementos están tonificados en **Order of Ecclesia**, no dejan de ser un pretexto para hacerte volver a jugar el título, pero en lugar de aumentar el *Replay Value*, llegan a tornarse cansados y tediosos, más si no tienes mucha habilidad con el control.

El juego es excelente, con la calidad tradicional de los **Castlevanias**.







Los lectores opinan:

Dos son mejores que uno

Sé que los **Castlevanias** han sido primordialmente para un jugador, pero viendo todos los modos extras que tuvo **Portrait of Ruin** me hubiera gustado mucho uno similar con **Shanoa** y **Albus** combatiendo al mismo tiempo. Siento que en **PoR** eso le ayudó a tener un mejor nivel de *Replay Value*, y que casi no fue explotado en **Order of Ecclesia**. Por lo tanto, espero que lo tomen en cuenta tal vez para una nueva entrega de la serie, pues sería genial un **Castlevania** doble al 100%.

Antonio "El último Belmont" Suárez

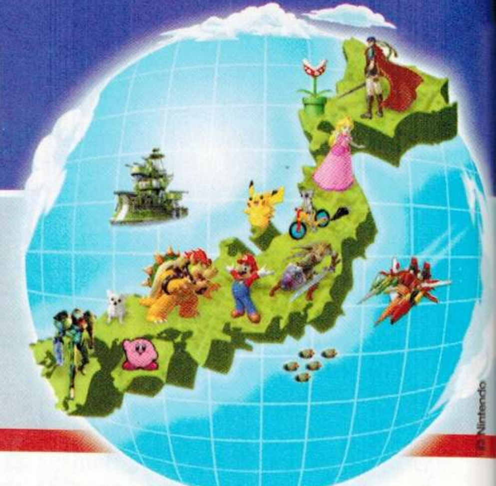
Pan con lo mismo

Yo pienso muy diferente de la mayoría de los demás fans de la serie en cuanto a la historia de **Order of Ecclesia**, pues creo que el hecho de que **Albus** haya tenido buenas intenciones al final y que el verdadero "malo del cuento" sea el líder de la orden son clichés ya bastante usados. El juego en sí es muy bueno (no deja de ser un **Castlevania**), pero en relación con la originalidad de la serie, considero que tiene mucho en donde en verdad no ha habido mucho cambio desde hace tiempo. Ya es hora de que lancen algo más original, como lo fue **Castlevania Judgment**.

Carlos Hernández J.

Castlevania: Order of Ecclesia es uno de los mejores juegos de la serie, y por mucho uno de los mejores en cuestión portátil, siendo su competidor más cercano **Portrait of Ruin**. Su originalidad y estilo lo marcan como un cambio bastante bueno dentro de lo que ya estábamos acostumbrados con las entregas para llevar, y que entre perfectamente en la historia canónica de la saga es porque no complica la trama. Si todavía no lo has jugado, dale una oportunidad y verás a qué nos referimos. Escríbenos a: afavoryencontra@clubnintendomx.com para que nos comentes qué te gusta y qué no de tus juegos favoritos. En la próxima entrega veremos pros y contras del más reciente astro portátil de Nintendo, el 3DS. ¡Escríbenos y compártenos tus opiniones!

UN VISTAZO A JAPÓN



Pocas son las series que logran trascender, que de alguna u otra manera nos ayudan a cambiar nuestra perspectiva de la vida. Una de ellas es **Full Metal Alchemist**, anime que es considerado por muchos como el mejor de todos los tiempos, incluso por arriba de otras obras magníficas, como **Evangelion** o **Dragon Ball**. Si no lo conoces, vamos a hablarte un poco de él, de sus orígenes e historia. Este último elemento es el que le ha valido colocarse en el corazón de los aficionados. Los juegos de la serie son clasificaicón Teen.

Una década de cambios

Full Metal vio la luz por primera vez en 2001 en forma de un manga publicado en la revista Shonen Gangan, escrito y dibujado por Hiromu Arakawa. Fue tanto su éxito, que un par de años más tarde incursionó por primera vez en el mundo del anime, con una serie de 51 capítulos maravillosos que cautivaron al público. Pero existió un pequeño problema, el estudio BONES no contaba con el final original del manga, situación que resulta muy común en el medio.

Como éste continuaba, pero el estudio ya debía terminar la historia, decidieron realizar su propio final, que si bien no es para nada malo, no es el que su autora tenía pensado y que viéramos en manga hace exactamente un año, en junio de 2010. Un argumento como el de esta obra no podía quedarse sin una segunda adaptación, por lo que en 2009 de nueva cuenta BONES realizó el trabajo, ahora con el nombre **Full Metal Alchemist: Brotherhood**, con una historia más apegada al manga, incluyendo el fantástico desenlace.

Full Metal











La segunda versión de la serie no sólo tiene mejores animaciones, sino que también cuenta con escenas cargadas de dramtismo o emotividad que antes no existían.





En **FMA** se utiliza la alquimia como una técnica de pelea, o bien de curación. Son muchos los personajes que la usan, pero deben ser conscientes de que para emplearla se tiene que sustituir el objeto o elemento que se desee transmutar, de tal forma que puedan aparecer materia. Sólo existe una prohibición en la alquimia: transmutar seres humanos... Pero cuando el corazón no tiene más esperanzas, ¿qué se puede hacer?

Como toda gran saga de anime, ha tenido adaptaciones a videojuego, una de ellas está considerada por muchos la mejor que se haya hecho. Apareció para el Nintendo DS en 2006, con el nombre de **Full Metal Alchemist: Dual Sympathy**. Lo interesante de esta obra era usar la pantalla táctil para crear los famosos círculos de transmutación que crean los protagonistas para sus combates en la serie.





El humor de la serie es otro de sus puntos fuertes, en ocasiones no vas a parar de reír con las ocurrencias de **Edward**, o con las de los integrantes del ejército de alquimistas nacionales. Esto da un descanso al argumento a veces tan dramático y emotivo, por lo que se agradece bastante.





En la vida no todo es felicidad...

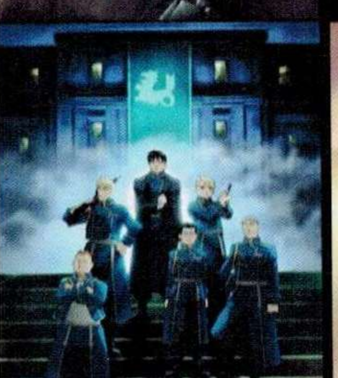
La trama de **Full Metal Alchemist** es gloriosa, una obra de arte en la que juegan con nuestras emociones en cada capítulo. En ella conoceremos a dos hermanos, **Edward** y **Alphonse Elric**, quienes viven con su madre en una pequeña población en Europa. Su vida era sencilla, feliz, hasta que su padre, un gran alquimista, tuvo que partir dejándolos solos con su esposa. Pasó algún tiempo, y los pequeños lograron aprender varios secretos de la alquimia; su futuro era brillante ya que nadie a tan temprana edad había logrado avances como los de los hermanos **Elric**.

Pero la tragedia estaba esperando el momento correcto para actuar. Una epidemia que azotó la región terminó con la vida de la mamá de **Edward** y **Alphonse**, dejándolos desamparados, sin una sola persona que pudiera ayudarlos. La soledad es una terrible compañera, juega con los actos de la gente, los pone a prueba; resistirla es casi imposible, el dolor que provoca es tal que se busca cualquier manera de alejarse de ella.

Los hermanos **Elric** tomaron una determinación: usar la alquimia para regresar a su mamá. No se resignan a olvidar su mirada, esa sonrisa con la que los veía jugar; saben que esa era su felicidad, los tiempos en que todo estaba perfecto, y desean recuperar esa alegría a como dé lugar, no importa que deban violar la prohibición de la alquimia... regresar a un humano a la vida.









Edward es el hermano mayor. Después de los trágicos acontecimientos, se encarga todo el tiempo del cuidado de **Alphonse**, a quien quiere como a nada en el mundo, por lo que hará lo que sea por verlo feliz. No tiene más por qué pelear en la vida.







A diferencia de muchas series, aquí no todo resulta bien para los protagonistas. En muchas ocasiones se tendrán que enfrentar a verdaderas tragedias que complicarán su destino.

Después de pensarlo y realizar algunas pruebas, ambos hermanos están listos para el examen final: traer a la vida a su mamá. En un pequeño cuarto de su casa preparan todo, tienen los materiales que se necesitan para tan extraño acto; crean un círculo de transmutación y comienza el espectáculo. No logran traer de vuelta a su ser querido... sólo consiguen generar una criatura asquerosa con forma humanoide, pero aún así deben cumplir el pacto; obtuvieron algo, ahora deben dar otra cosa a cambio.

Edward pierde una de sus piernas, mientras que **Alphonse** todo su cuerpo. El mayor de los hermanos **Elric** está a punto de perder todo en la vida, sabe que puede quedarse completamente solo, pero no, esta vez luchará y hará otro sacrificio para continuar al lado de su hermano. Así que antes de que el alma de **Al** se pierda por completo, la liga a una armadura... lo cual representa un trato más. **Edward** pierde ahora su brazo derecho, pero es un pago mínimo por mantenerse con su hermano.



A **Edward** se le conoce como el Alquimista de Acero por las prótesis mecánicas que tiene en el cuerpo. Esto ha confundido a más de un personaje de la serie, ya que cuando conocen a los dos hermanos **Elric**, creen que el Alquimista de Acero es **Alphonse** debido a que él presenta una armadura completa. Nadie sabe que en realidad su alma está ligada a tal objeto, por lo que lo tratan como una persona normal.

Cuando intentan revivir a su mamá, **Edward** no sólo tuvo que lidiar con el trauma de ver que su pierna y su hermano desaparecían ante sus ojos. Además, fue transportado por unos segundos a una dimensión rara donde encontró a un ser que parecía una silueta humana, quien le hace ver que la vida es más compleja de lo que piensa y atormenta su cerebro con cientos de ideas, pero al mismo tiempo le da la habilidad para que pueda hacer transmutaciones sin la necesidad de dibujar los círculos de poder.

El mundo espera por los valientes

Por desgracia, la transmutación no salió como ellos esperaban, el *shock* ha sido fuerte, sobre todo para **Edward**, ya que su hermano, el pequeño **Alphonse**, ha perdido su cuerpo... pero no su valor; lo apoya en todo, sabe que ya que su hermano carece de dos de sus extremidades él debe ser su apoyo. Ahora viven en la casa de una amiga, ella es una experta en mecánica, por lo que no tarda en crear prótesis especiales para el mayor de los **Elric**.

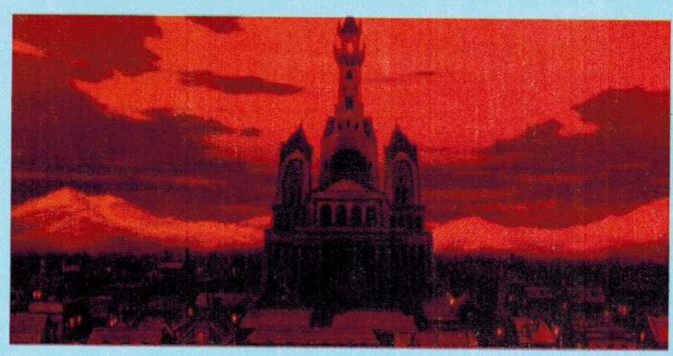


Algunas de las escenas son muy impactantes, sobre todo por su peso en el argumento.

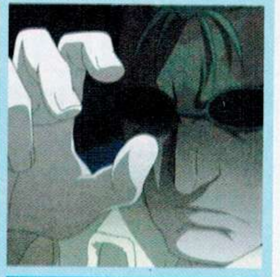
Tiempo después, un alquimista nacional, **Roy Mustang**, decide visitarlos para conocer su historia. Sabe que cometieron un grave error al violar el código de la alquimia, pero también reconoce que no cualquier persona tiene esa capacidad, por lo que los convence de unirse a sus fuerzas como alquimistas nacionales, para ayudar a su país contra las guerras que pudieran acontecer en el futuro.



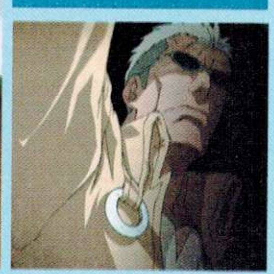
Tanto **Edward** como **Alphonse** aceptan unirse porque saben de un poder desconocido que podría ayudarles a ver nuevamente a su mamá y a recuperar el cuerpo de **Al**, se trata de la famosa piedra filosofal. A partir de ese momento, comienza un nuevo camino para los hermanos **Elric**, deben viajar por todo el mundo siguiendo en ocasiones pistas que más que otra cosa son sólo rumores, pero mantienen viva su esperanza: el sueño de abrazar a su madre una vez más, como una familia íntegra.







La trama de **FMA** en ningún momento se cae, siempre se mantiene con intriga, suspenso, haciendo que el espectador formule sus propias teorías sobre lo que puede pasar.



En varias ocasiones se han realizado votaciones en Japón para saber cuál es el mejor anime de todos los tiempos. Muchos pensarían que ganarían otro tipo de series, pero no es así, en la mayoría de las votaciones que se han efectuado **Full Metal Alchemist** se queda con el primer lugar, lo que es muestra evidente de la calidad en cuanto a la historia que propone su creadora, la cual, insistimos, es una obra de arte.



El valor de la vida

La serie es de las más emotivas de todos los tiempos. Un anime como éste es en verdad muy complicado de encontrar, en cada capítulo o página nos deja ver que jamás hay que darse por vencido ante nada, que la peor de las tragedias representa también una oportunidad de crecimiento... de levantarse, secarse las lágrimas y seguir adelante.

El vínculo de unión que existe entre los dos hermanos es de resaltarse, no importa la situación que estén pasando, la afrontan con valor. Encuentran la fuerza necesaria en la certeza de que el hermano se encuentra al lado, listo para apoyar, para pelear contra quien sea por sus sueños, por esa promesa que hicieron de ser felices de nueva cuenta.



Los alquimistas más poderosos son los que realizan sus ataques sin necesidad de los círculos de transmutación.

En el primer capítulo se piensa que existen buenos y malos, pero al avanzar la trama nos damos cuenta de que esta idea es bastante subjetiva. Todos actúan de acuerdo con sus creencias ante los actos que han afectado su vida en el pasado.



Las batallas entre los alquimistas son sorprendentes, al nivel de lo que conocemos en series como **Dragon Ball** o **Saint Seiya**.



A lo largo de la historia se nos hace ver lo valioso de la vida, de cada día, de disfrutar la compañía de los seres queridos, ya que con ellos es con quien se comparte cada momento, quienes nos ayudan y respaldan en momentos tormentosos. Todo esto ha hecho de **Full Metal Alchemist** una serie majestuosa que debes ver no importando si eres o no fanático del anime. Lo único malo es que de momento en nuestro continente el Blu-Ray sólo se puede conseguir con subtítulos en inglés, pero aun así vale mucho la pena.

En **Full Metal Alchemist: Brotherhood** se tocan temas como la vida, la muerte, cómo trascender en el tiempo; existen capítulos que verdaderamente te dejarán con una sensación extraña en el cuerpo, como el cuarto episodio de la nueva temporada (no te contamos lo que ocurre, para no arruinarte la experiencia), que después de terminar muchos lloran, otros tantos sólo meditan, aunque hay también quienes no desean volverlo a ver. Todo eso hace de este anime una carga de emociones que resulta complejo expresar con palabras, sólo viéndola, analizándola, comprenderás el porqué de su grandeza.





Transformando el mundo...

Esperamos que te haya gustado el anime seleccionado para esta ocasión, era uno de los más solicitados, una maravilla que sencillamente no pueden perderse. **Full Metal Alchemist** no sólo entretiene y divierte, sino que también enseña a vivir; en esto radica su magia. Si quieres que hablemos de algún tema en particular, no dejes de escribirnos al correo de la revista. Estaremos pendientes de tus peticiones. ¡Hasta la próxima!



En agosto y diciembre de 2009 salieron a la venta para Wii dos juegos basados en este gran anime donde, al igual que en el caso del Nintendo DS, el Wiimote fue aprovechado para acercar al jugador un poco más al mundo de los alquimistas, a vivir de cerca lo que representan las transmutaciones, sin mencionar algunos acertijos que implicaban el uso del novedoso control. Por desgracia, no llegaron a América.

FINALES

En esta sección recordaremos grandes finales y otros que no lo fueron tanto pero que tienen su historia.

Esperamos que te haya gustado esta nueva sección el número pasado y que hayas recordado momentos agradables con los juegos que mencionamos. En esta ocasión, regresamos con una selección muy especial en la que repasaremos el desenlace de verdaderas obras de arte. Así que prepara tus pañuelos desechables, creemos que los vas a necesitar: si no por la emotividad del final, sí por lo vivido para llegar hasta ese punto donde librarás la batalla contra el enemigo que pasó varios niveles intentando detenerte.



Gracias a Fludd, Mario ganó muchos movimientos extras que lo ayudaron en su aventura.

"Algún día, cuando sea más grande, voy a enfrentar a **Mario** de nuevo."

Jr.

Ver a Fludd en el suelo, a punto de dejar de funcionar, es uno de los momentos más emotivos de la historia. Por fortuna, al final logran regresarlo a la normalidad; de lo contrario, muchos hubiéramos terminado en el psicólogo.

Super Mario Sunshine

Nintendo GameCube

Este ha sido uno de los mejores juegos de **Mario**, sin duda; se retomó lo visto en **Super Mario 64** y se llevó a un nuevo nivel gracias a las capacidades de la consola. Aquí la historia nos traslada a una isla donde **Mario**, **Peach** y compañía deciden tomar unas vacaciones, sin imaginar que es sólo el comienzo de una gran aventura.

En dicho lugar, una sombra idéntica a **Mario** ha comenzado a llenar de pintura todo el lugar, por lo que nuestro héroe después de enfrentar un juicio en contra por creerlo culpable debe regresar la armonía a la ciudad. Para ello utiliza un nuevo aparato conocido como b, una bomba de agua con inteligencia artificial.

Quien está detrás de todo el caos es ni más ni menos que **Bowser** y su hijo **Jr.** ¿El motivo? Bowser quiere que su hijo tenga una mamá, por lo que se le ocurre la brillante idea (una vez más) de secuestrar a la **Princesa Peach** para tomar unas vacaciones en familia... Mario, claro está, no iba a quedarse con los brazos cruzados, por lo que va en su rescate.

Después de una larga búsqueda, encuentra a **Peach**... y se da cuenta de que realmente no corre ningún peligro, solamente está acompañando a **Jr.** Y **Bowser**, pero como ya llegó hasta ahí, ni modo de regresarse, así que termina con su plan destruyendo la enorme piscina que habían acondicionado. En la caída, todos parecen haber salido con bien, pero no es así: **Fludd** no resistió el impacto. Mario lo mira sorprendido, no lo cree, todo mientras la isla vuelve a iluminarse.

A lo lejos, b sabe que tiene que aclarar algo con su hijo, debe decirle que Peach no es su madre. **Jr.** lo sabía desde un inicio, clava la mirada en la isla, como si quisiera tomar revancha. Cuando **Mario** y **Peach** se preparan para continuar con sus vidas, unos hongos se les acercan con **Fludd**; pudieron repararlo y el nuevo amigo de **Mario** regresó a la "vida". Sin duda, un final divertido y emotivo.

Conker's Bad Fur Day

Nintendo 64

Cuando el Nintendo 64 estaba por terminar su ciclo, una de las mejores compañías que han trabajado con Nintendo, RARE, nos entregó lo que ha sido una de las mejores obras no sólo de la consola, sino también de la industria. Nos referimos a **Conker's Bad Fur Day**, título que tiene una historia muy curiosa ya que en un inicio iba a estar orientado el público infantil, pero después de varias críticas... los ingleses de RARE decidieron darle un giro total, volviéndolo apto sólo para mayores de edad, lo que fue un gran acierto.

El argumento del juego es por demás absurdo, pero en eso radica su grandeza. Todo comienza cuando **Conker** pasa una noche agitada con sus amigos en una cantina. Trago tras trago va perdiendo sus sentidos hasta que al momento de regresar a su casa toma el camino equivocado; decisión que, sin saberlo, cambiará su vida. Como todo hombre responsable, una noche antes decide avisar a su novia Berri que no podrá verla, pero ella no responde al teléfono pues está haciendo ejercicio mientras escucha música a todo volumen con sus audífonos.

Al mismo tiempo, en otra parte del mapa, **Panther King** tiene un grave problema... su mesa de centro carece de una pata, por lo que su bebida siempre se derrama. No puede tolerar tal situación, así que ordena a un científico que invente algo para remediarlo. Después de varios estudios se llega a la conclusión de que lo que se requiere es una ardilla ya que el tamaño de este roedor se ajusta perfecto al de la mesa. Sin más, ordena capturar una ardilla, en este caso **Conker** es quien pagará los platos rotos, o mejor dicho, la pata rota.



Una obra adelantada a su tiempo, que además de divertirnos nos da un gran mensaje.

"Desearía estar en mi casa, con Berri, viendo TV y tomando alguna bebida."
Conker



La escena final, lejos de ser divertida, es hasta cierto punto triste, deprimente; nos hace pensar sobre lo que realmente es la felicidad.

Después de diversas aventuras, que incluían guerras, zombis, tiburones y hasta una entrevista con la muerte, **Conker** llega con sus enemigos finales, **Panther King** y el científico loco. Pero las sorpresas no terminan ahí, de la nada **Panther King** comienza a sentirse mal, se sienta en su trono y del pecho brota un alien, que minutos después termina con la vida de **Berri**... El duelo final será contra este ser.

Parodiando las cintas que aparecieron hace años, **Conker** usa un traje especial para pelear contra el alien, debe dejarlo fuera de combate y después, como si fuera **Bowser** en **Super Mario 64**, tomarlo por la cola para girarlo y lanzarlo por una de las compuertas de las naves en la que se encuentra... Por si no fuera bastante raro todo esto, la pelea se desarrolla en el espacio.

Tres intentos para deshacerse del alien no son suficientes. Todo parece perdido, la criatura del espacio está lista para terminar con **Conker**, quien se encuentra derrotado; el alien salta para eliminarlo y... el juego se traba. Así como lo lees, todo se queda trabado excepto **Conker**, quien muy hábilmente recurre a un programador para que le ayude a terminar con el peligro. Una katana marca el fin del alien, pero el inicio de una vida diferente, triste, para **Conker**.

Al morir **Panther King**, el reino necesita de un nuevo monarca, ¿y quién mejor que **Conker** para el cargo? Justamente así comienza el título, se ve al nuevo gobernante en su trono preguntándonos ¿quieren saber cómo me convertí en rey? Al terminar la gran jornada, **Conker** está en su trono, con la mirada perdida, tiene dinero, fama, un pueblo a sus pies, pero no es feliz; comprende que la felicidad no está en las cosas materiales. En ese momento es cuando piensa que lo único que desea es estar con **Berri**, en su casa, tomando alguna bebida; eso sí lo haría feliz.

Como puedes darte cuenta, en este juego al mismo tiempo que morimos de risa con todos sus diálogos, también se intenta que tomemos conciencia respecto de lo que realmente requerimos para estar bien, para ser felices. Muchas veces tenemos todo lo necesario pero ambicionamos cosas que realmente no necesitamos, que después de un tiempo nos damos cuenta de que nos dejan vacíos, sin ninguna motivación o satisfacción personal.

Jet Force Gemini

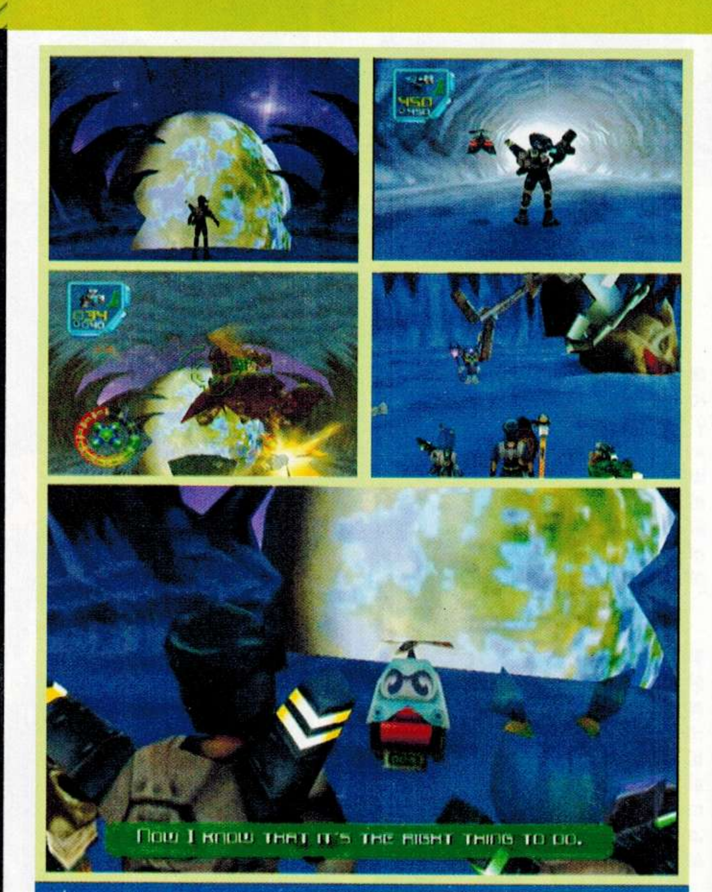
Nintendo 64

Estamos ante otra de las joyas que RARE nos diera para Nintendo 64, **Jet Force Gemini**. La historia nos lleva a tomar control sobre **Juno** y **Vela**, jóvenes acompañados de su fiel perro, **Lupus**, que gracias a armaduras y gran armamento pueden defender varios planetas del malvado **Mizar**, quien desea apoderarse de la galaxia. Conforme avanza su aventura, conocen a un pequeño robot de nombre **Floyd**, quien los ayuda a completar misiones especiales.

El camino fue largo pero se han encontrado ya con su enemigo, el temible y enorme **Mizar**. Parece que la pelea será pareja, pero de un disparo quedan fuera de combate tanto **Lupus** como **Vela**, por lo que **Juno** es la única esperanza que le queda al universo para sobrevivir.

La batalla es larga, **Mizar** es una verdadera máquina de guerra, pero Juno logra derrotarlo. **Vela** y **Lupus** despiertan, y aparece el jefe de los **Tribals**, criaturas que se veían amenazadas por el tirano. Una de las piezas de **Mizar** cae cerca de ellos, se abre y aparece ni más ni menos que otro **Tribal**, se trata del hermano del emperador, nadie puede creerlo, fue él quien generó todo el caos y destrucción, pero ahora quiere pagar sus deudas y ayudar a detener el asteroide que se acerca hacia la Tierra.

Para lograrlo se necesita colocar una bomba en el interior del cuerpo espacial, pero nadie es tan pequeño, nadie... excepto **Floyd**. El valeroso robot viaja a través del asteroide, llega justo al centro, y es ahí cuando sabe que no podrá regresar, que para él el viaje ha terminado. El reloj de la bomba llega a cero y libra a la Tierra de la amenaza, volviendo su nombre inmortal; sin duda, un momento que nadie que lo haya jugado podrá olvidar.



Éste es justo el momento en el que el valeroso Floyd decide tomar la misión de salvar el mundo sacrificando su existencia.

"Sé que hago lo correcto, ha sido un honor conocerlos Jet Force."

Floyd

Esperamos que te hayan gustado los juegos que contemplamos para esta nueva edición de Finales donde, como ya es una tradición en la revista, no sólo nos enfocaremos en juegos nuevos, sino también en algunos clásicos que se han ganado ya un lugar en nuestra memoria. Si quieres que hablemos de algún título, no dudes en escribirnos a la dirección de la revista. Nos leemos el próximo número.

Juno, Vela y Lupus son héroes que todos esperamos ver de regreso algún día en Nintendo.



Tips CONDUIT 2

¡La guerra continúa!

Uno de los *First Person Shooters* más impresionantes y emocionantes que hemos visto en Nintendo Wii por fin tiene una secuela que va más allá de ser una simple continuación más. **Conduit 2** no es el típico juego donde tienes que pasearte por los escenarios buscando armas y cumpliendo objetivos con el mayor cuidado y cautela. La acción es mucho más intensa que nunca y los enemigos no te preguntan si te pueden atacar, ¡si no reaccionas rápido, serás carne para hamburguesas! Para ayudarte con este juegazo, vamos a darte unos buenos tips para que pongas fin a la guerra de una vez por todas. Recuerda que no se trata sólo de saber qué hacer en un juego, sino de tener las agallas para hacerlo...

¿Qué control es mejor?

Una de las preguntas más comunes es qué tipo de control es más cómodo para entrar a la acción en **Counduit 2**. Hay opciones para ello: usar el Remote con tu Nunchuk, estos mismos controles más un Wii MotionPlus, o bien alguno de los controles clásicos (el normal o el Pro). En nuestra opinión, lo más cómodo es usar el Classic Controller Pro (o el normal), pues así controlas todo sin tantos ademanes (especialmente cuando usas el ataque de cerca), pero si eres exigente y quieres una mayor precisión, entonces no lo dudes y usa el Remote con el Wii MotionPlus. Claro que, como siempre, la mejor decisión es la de cada quién, así que te recomendamos probar con todos para que tú mismo decidas con cuál te acomodas mejor. Eso sí, nosotros sentimos que jugar con el Remote y el Nunchuk resulta algo cansado.

¡Contrólate, soldado!

A continuación vamos a ver todos los movimientos y acciones que puedes lograr en **Conduit 2**, explicando bien para qué sirve cada uno de ellos. Tal vez al principio te sientas raro al ir controlando las acciones del juego (especialmente si no jugaste el primero), pero con un poco de práctica podrás dominar todo lo que tu personaje puede hacer sin problemas, siendo el uso del **ASE**, lo que normalmente puede crear confusión al momento de jugar. Practicando un poco lograrás dominarlo sin problemas.

Lo básico

Al igual que en los demás juegos, tanto del género como de los demás, aprender a controlar tus acciones es vital para vencer, pero no siempre te explican qué hacer con una indicación en el manual del buen soldado, así que vamos a detallar estos movimientos para que te familiarices más rápido con ellos. Incluimos los comandos para los controles normales (Remote y Nunchuk) y los clásicos, que van en paréntesis para evitar confusiones.

Botón B / ZR

Disparas el arma que traigas equipada en ese momento. Ten en mente que algunas armas pueden tener otro modo de disparo que sirve para diferentes propósitos; esto lo veremos más adelante, mientras ¡dispara!

Ademán con el Nunchuk/Botón L

Al realizar un ademán (o presionar el botón L), lanzarás la granada que tengas seleccionada. Dependiendo de la intensidad del movimiento y de la posición del puntero, será el lugar adonde hará impacto la granada. Trata de practicar para que puedas arrojarlas correctamente.

Ademán con el Remote/Botón R

Al ejecutar un movimiento hacia adelante con el Remote (o presionando el botón R), ejecutarás un ataque de cerca que impactará a los enemigos que estén junto a ti y a los objetos cercanos, lo cual es muy útil en ocasiones debido a la rapidez de sus ataques.

Control Pad (Derecha) / Botón X

Al presionar el botón cambiarás entre el arma que tienes equipada y la de reserva; es posible traer dos tipos de armas, por lo cual te recomendamos que sean varias y no te guíes sólo por el poder de fuego.

Control Pad (Izquierda) /Control Pad (Derecha)

Hay tres tipos de granadas que tienen diferente efecto. Al presionar la dirección correspondiente en el Pad, puedes seleccionar la que mejor se acomode a la situación en la que te encuentras; claro que también es cuestión de gustos.

Control Pad (Arriba) / Control Pad (Abajo)

En **Conduit 2** será muy común que tengas que correr de un enemigo demasiado fuerte que está a punto de hacer picadillo. En estos casos, lo mejor es darte una vuelta de 180 grados con la dirección correspondiente en el Pad para buscar una mejor perspectiva y estar listo para el contraataque y la ofensiva.

Control Pad (Abajo) / Botón ZL

Esta acción te permite cambiar de vista con cualquier de las armas que tengas equipada; cuando estás en este modo, es posible apuntar mejor, usar el disparo alterno de tu arma, o bien escudriñar de manera más eficaz tu entorno para avanzar y/o descubrir enemigos, lo cual es sumamente útil en las misiones.

Botón (-) / Botón Y

La función básica de este botón es recargar tu arma equipada; ahora bien, algunos enemigos dejan caer sus armas cuando los eliminas, asimismo puedes encontrar nuevo armamento en los escenarios. Para recogerlos, presiona y mantén este botón. Ojo, el arma que levantes reemplazará a la que lleves equipada, así que piensa bien antes de actuar.

Botón (+) / Control Pad (Arriba)

Equipas el **ASE** para poder utilizar sus beneficios, los cuales veremos más adelante; sólo recuerda que mientras tienes equipado al **ASE** no puedes utilizar tus armas. Trata de activarlo después de limpiar una zona y en todos los lugares que veas, pues hay muchas cosas que inclusive están ocultas al ojo normal y sólo podrás verlas con el timbre.

Botón A / Botón B

Los escenarios no son sólo corredores donde puedes patinar, hay muchas zonas en donde deberás saltar para seguir avanzando, así que presiona el botón correspondiente y podrás brincar sobre algunos obstáculos. También te sirve para interactuar con ciertos elementos dentro del juego, activar cosas y mecanismos, etcétera.

Botón C / Botón A

Tener agallas no quiere decir que no seas cauteloso. Cuando necesites cubrirte, presiona el botón correspondiente para agacharte y evitar que te impacten. Por otro lado, cuando las cosas se pongan feas, o bien la situación lo amerite, puedes correr dejando presionado este mismo botón, aunque ten en mente que puedes cansarte, literalmente.

Botón Z (sólo para Remote)

Con esta acción podrás fijar un objetivo para que lo tengas bien enfocado y puedas dispararle sin mucho problema. Esta opción no está disponible para cuando usas un control clásico. La verdad, nosotros casi no lo usamos, así que no te preocupes si utilizas un control clásico.

Botón 1 / Botón (-)

Checas los puntos en el modo *Multiplayer*; obviamente, no sirve en el modo de historia.

Botón 2 / Botón (+)

Pones pausa y entras al menú en donde puedes configurar ciertos elementos del juego. A nosotros nos costó un poco de trabajo acostumbrarnos a usar este botón para la pausa, porque siempre queríamos hacerlo con el (+) del Remote, como en la mayoría de los juegos.

Técnicas adicionales

Ya conoces perfectamente para qué sirve cada uno de los comandos, pero todavía falta ver ciertos detalles que te serán de gran utilidad durante las misiones. Recuerda que la práctica será la diferencia entre dominar el juego y ser presa fácil de los alienígenas, que buscan acabarte a toda costa. Mantén tu paciencia y nervios alertas, así podrás sobrevivir mejor.

Granadas

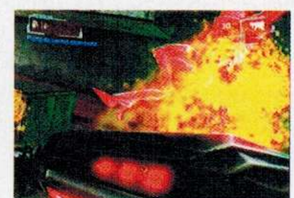
Cuando los enemigos se protejan detrás de algo o sean demasiados, nada es mejor que una buena granada para enseñarles quién manda. Lo que queremos dejar en claro es que algunas te hacen daño también a ti, por lo que debes evitar arrojarlas hacia algo en donde reboten, porque de lo contrario serás alcanzado tú también y lo último que verás será a tus adversarios riéndose de ti.

Puertas

Las puertas en **Conduit 2** son simples de entender, cuando la luz de arriba sea verde, puedes abrirlas con sólo pararte enfrente de ellas; si es roja, están cerradas y debes hallar una forma de abrirlas. Algunas puertas de gran tamaño indican que requieren de algún tipo de objetivo especial dentro de cada escenario, así que presta atención a todo lo que te dice tu compañero inseparable, **Prometheus**.

Ataque de cerca

Ya sabes cómo se hace este movimiento que te salvará la vida en varias ocasiones, pero queremos hacer hincapié en que si usas el Remote y el Nunchuk, es sumamente odioso ejecutarlo, porque tu puntero saldrá volando debido al ademán, lo cual a veces te llega a marear, así que trata de realizarlo tranquilamente. Ahora bien, este ataque evita que uses demasiadas municiones, lo cual es vital para sobrevivir en ciertas partes, así que úsalo de preferencia contra los molestos enemigos pequeños que se aproximan rápidamente hacia ti... ¡son muy veloces!



Correr

Tal vez te parezca raro que nos detengamos a ver esta habilidad, pero es que hay cosas que debes saber sobre ella. Correr no sólo te permite avanzar rápidamente, sino que también puedes cruzar zonas donde hay fuego; claro que solamente puedes correr hacia adelante y no cuando estás recargando tus armas. Eso sí, ten en mente que eres un aguerrido combatiente, no una máquina, por lo cual necesitarás recuperar el aliento después de correr unos cuantos metros.

Interactuar con los objetos

Como te dijimos, es posible que interactúes con ciertos objetos cuando veas que tu puntero se cambia a una mano verde cuando estás cerca de ellos; algunos sirven para activar cosas dentro del escenario, como abrir puertas, por ejemplo. Adicionalmente, algunos elementos pueden tirarse al suelo o voltearse, como las mesas y las máquinas de refrescos; esto te ayuda a crear una barrera y que puedas cubrirte de los ataques enemigos, lo cual es muy útil en varias ocasiones.

Detección de impacto

Mientras vas explorando tu entorno, es posible que recibas disparos o ataques de enemigos que no habías visto o que están en niveles superiores o inferiores. Para ayudarte, un indicador rojo aparecerá en pantalla señalando desde qué dirección recibiste el impacto, así sabrás hacia dónde voltear para buscar a quien te dispara o golpea. No obstante, el indicador no especifica la distancia que hay entre el agresor y tú, por lo cual debes reaccionar rápidamente, porque puede ser un francotirador que está lejos, o bien uno o más de los molestos enemigos que corren a golpearte directamente. Si te das cuenta, debes estar alerta para ganar.



ASE

El "Ojo que Todo lo Ve" es el aparato que contiene la conciencia del alienígena **Prometheus** y permite a **Michael Ford** (el protagonista) escanear el entorno en busca de objetos para identificar, hackear terminales para abrir puertas y otros mecanismos, o colectar ítems diversos. Al equiparlo, verás todo con un lente que revela todo lo oculto, incluyendo enemigos invisibles. También puedes presionar el botón correspondiente para que el **ASE** emita un sonido a manera de radar, el cual será respondido por un objeto pirateable o escaneable.

Consejos prácticos

Dominar **Conduit 2** no es sencillo, pero si desarrollas tácticas especiales, es posible que no sólo logres ser mejor, sino que también tu desempeño sea impecable. Por esta razón, aquí tenemos algunos consejos que a nosotros nos han servido bastante, y esperamos que además de ayudarte te sirvan para que desarrolles tus propias técnicas para sobrevivir a la guerra.

Limpia una zona antes de avanzar

Hay áreas dentro de los escenarios que están infestadas de enemigos, mientras que otras son prácticamente desoladas (aunque son pocas). Sabemos que deseas localizar todo lo importante, pero escanear una zona resulta difícil cuando tienes enemigos disparándote como si no hubiera un mañana (más porque no puedes disparar con el **ASE** equipado). Trata de acabar con cuanto alienígena malhumorado te encuentres hasta que estés seguro de que la zona esté limpia, antes de que comiences a escanear un lugar.



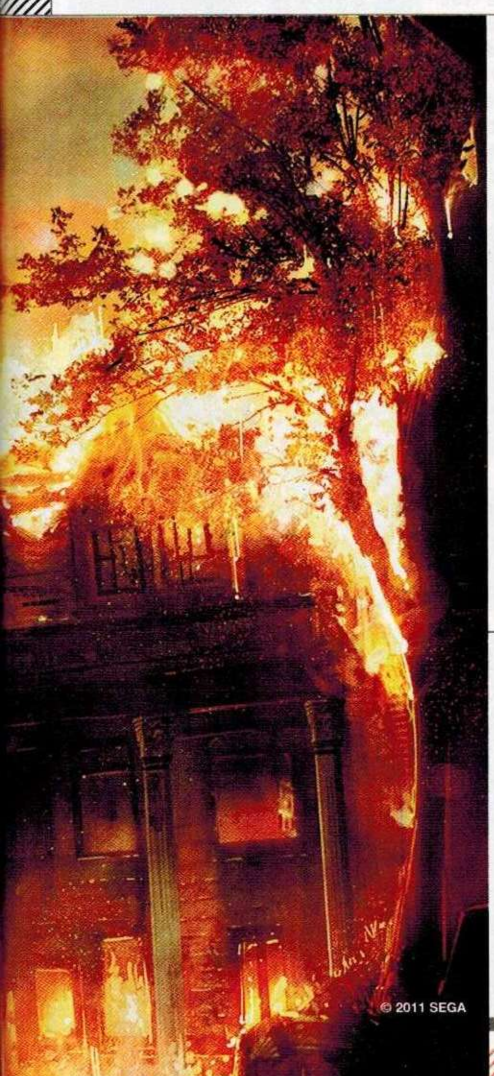
Armas distintas

Cuando hablamos de guerra, todos pensamos en una cosa: poder de fuego. Pero no bastará si tomas en cuenta que hay enemigos muy veloces y otros que poseen sólidas armaduras. Lo que te recomendamos es que trates de traer siempre un arma que dispare rápido y que, de preferencia, tenga mira telescópica, así podrás explorar y reaccionar con mayor rapidez ante cualquier situación. Adicionalmente, trae un arma de reserva que sea poderosa y cuida sus municiones, así podrás estar listo para aniquilar a los enemigos más fuertes cuando se hagan presentes. Tú mismo verás cuáles armas te servirán más.



Memoriza y regresa a las cajas de municiones

A pesar de que las armas que dejan los enemigos te proveen de municiones a lo largo de tu camino, debes recordar que las cajas de municiones te recargan al máximo cualquier arma. Procura recordar en dónde están y regresa a ellas cuantas veces sea posible, así tendrás siempre la seguridad de estar preparado para nuevas hordas enemigas y tendrás más oportunidades contra los jefes del juego (recuerda que en estas peleas también hay cajas).



© 2011 SEGA

Conserva municiones

Claro está que no siempre es posible regresar a una caja de recarga si tienes demasiados enemigos sobre de ti. En estos casos es vital conservar al máximo las municiones aprovechando el ataque de cerca y usando las torretas que hay en ciertos lugares, para acabar con los numerosos enemigos. Las granadas también te servirán para este mismo propósito, pero recuerda que también se agotan; úsalas sabiamente.



No te confíes

Tal vez parezca paranoia, pero no debes confiarte en que tienes un objetivo seguro; nos referimos a que a veces puedes apuntarle a un enemigo y la retícula se pone roja indicando que lo tienes en la mira y que el impacto será directo, pero lamentablemente se nota que les fallaron un poco los valores físicos, pues a veces le disparas a los enemigos y no les das, de manera que nunca te sientas confiado al cien por ciento hasta que veas que realmente el enemigo recibe el impacto directo.

Sigue el indicador

Si te pierdes, siempre toma en cuenta que en la pantalla aparecerá un indicador que te marca hacia dónde se encuentra el siguiente objetivo, enemigo y la distancia a la que está. Claro que no siempre esto es en línea recta, así que trata de explorar un poco, pues en ocasiones deberás realizar saltos, rodeos y limpieza de zonas antes de alcanzar el objetivo de cada misión.

No pierdas la concentración

Finalmente, tenemos un consejo que puede resultar difícil de seguir. Lo que pasa es que, por alguna extraña razón, justo cuando **Prometheus** te comienza a decir algo, de la nada aparecen enemigos y por obvias razones tu reacción es disparar para sobrevivir; lamentablemente, esto dificulta que le prestes atención a tu compañero. Las técnicas que hemos notado que te sirven para no perderte tanto de lo que te dice es poner pausa en ese momento para alcanzar a leer sus palabras (recuerda activar los subtítulos). También sirve si avanzas relativamente despacio, así podrás detenerte a escuchar (y/o leer) las palabras de tu amigo antes de que salgan tus atacantes.



Los jefes

En **Conduit 2** encontrarás varios tipos de enemigos que tratarán de aniquilarte a la primera oportunidad, pero aún estos oponentes se ven empequeñecidos en comparación a los imponentes jefes que te encontrarás en tu camino. Llegar a ellos requiere de agallas y que hagas buen uso de los tips y consejos que te hemos dado, pero derrotarlos es una cuestión distinta, así que aquí te apoyaremos con técnicas para que caigan vencidos por tu habilidad y nervios de acero. ¡Así que prepárate para lo peor, soldado!

Corazón gigante

· Aunque técnicamente este no es un jefe, es un organismo gigante que hay que eliminar; para ello, te sugerimos que primero te enfoques en destruir rápidamente los generadores de enemigos que están aquí para que no tengas a esos molestos alienígenas atacándote.

· Equipa el arma más fuerte que tengas (una escopeta funciona perfectamente) y destruye los cuatro corazones pequeños que están sobre de las estructuras disparándoles lo más cerca posible para que el impacto sea directo.

· Ahora desciende y dispárale al corazón gigante con la misma arma para que lo destruyas y puedas continuar con tu camino. Te recomendamos no usar granadas en esta parte, porque no afectan mucho al corazón, y los enemigos son muy veloces. Trata de quedarte en un solo sitio y podrás acabarlos tan pronto como salgan.



Leviatán

· Para vencer a este enorme enemigo debes subir a una de las torretas y dispararle a las seis aletas de energía que están a sus costados. Trata de atinarles cuando brillen en rojo para que les causes daño; si aparece del otro lado, puedes irte a la otra torreta para dispararle desde ahí.

· Ahora dispárale con todo el poder de la torreta (ten cuidado de no sobrecalentarla) directamente a su boca para destruir su colector de energía.

· Mantente alerta de los enemigos menores que aparecen de vez en cuando en la plataforma. Una vez logrado esto, dispárale un arpón al núcleo de **Leviatán**, y cuando lo tengas sujetado corre a la otra torreta para que le dispares un segundo arpón y lo electrocutes.





Los jefes son difíciles, pero si te fijas bien y te mantienes tranquilo, podrás vencerlos sin demasiados problemas.

Li

· Este progenitor es bastante difícil, pero si mantienes los nervios de acero, podrás vencerlo con relativa facilidad. Lo básico que debes saber es que tus disparos no le causan daño en todo momento; la clave es que lo impactes con tu mejor arma cuando se agacha y acumula poder, y si es posible, dispárale un par de veces mientras está en este estado.

· **Li** te lanza bolas de fuego que son difíciles de esquivar; trata de correr hacia un lado y salta para evitar que te hagan daño. Después de este movimiento es cuando se agacha, así que no lo dudes y dispárale con lo mejor que tengas (no vale la pena usar granadas).

· Cuando te jale hacia él, corre hacia un lado o date una vuelta de 180 grados para que resistas el movimiento y no te dañe. Si eres muy atrevido -y no tienes baja la vida-, deja que te jale y ve disparándole en el proceso, pero corre cuando estés cerca o recibirás un gran daño con su poderoso ataque.

· En el momento en que le quede poca vida a **Li**, hará aparecer a los guerreros de jade, así que tus opciones son enfocarte a dispararle a **Li** siguiendo los consejos que te damos y esquivando a los enemigos, o bien acabar con los guerreros para continuar atacando al jefe. Nosotros te recomendamos la primera, porque si te distraes con los enemigos, perderás de vista a **Li** y serás presa fácil de sus ataques.





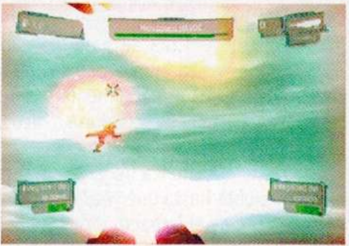
Helicóptero Havok

· Una vez que haya terminado la escena de Siberia deberás derribar al helicóptero que ataca a la nave de tus aliados con ayuda de la metralleta que está montada en tu transporte y del escudo que puedes activar al dejar presionado el botón correspondiente.

· El helicóptero te dispara mientras vuela detrás de tu nave, pero debes tener cuidado porque los misiles tienen distintas velocidades y debes destruirlos casi desde que son lanzados; de lo contrario, activa el seguro rápidamente para evitar el daño, pero recuerda que se sobrecalienta y te puedes quedar sin protección.

· También aparecerán enemigos voladores, trata de acabarlos rápidamente con tus disparos para que no te distraigas y ataques al helicóptero directamente.

· La mejor estrategia es dispararle a una de las turbinas del vehículo enemigo primero hasta que veas que estalla; repite la técnica con la segunda y después dispárale directamente al punto débil, que es la parte brillante que está sobre y detrás de la cabina hasta que lo derribes. Si quieres tener más reto, trata de no usar el escudo.





Adams (forma humana)

· Por fin estás frente a frente con el malo del cuento; no debes temer, al menos no en esta parte, pues si mides bien tus movimientos, podrás acabar con esta forma de **Adams** sin mucho problema.

· Él está situado justo enfrente tuyo, pero tiene una barrera que impide que tus disparos lo impacten, así que debes destruir los cristales que están en las esquinas cercanas para que puedas dispararle de manera directa.

· La técnica es protegerte detrás de los pilares para que puedas eliminar a los soldados que aparecen (vienen de dos en dos), y luego destruir los cristales de un lado; ahora, pásate del otro lado y elimina a los otros dos enemigos para que hagas añicos los otros dos cristales.

· Ahora solamente usa tu arma más poderosa para que le dispares sin cesar a **Adams** hasta que lo venzas. No te preocupes si te dispara, si te apuras caerá antes de que tú lo hagas (si es que no titubeaste para jalar el gatillo).





Adams es un enemigo como la mayoría, pues sólo usa sus verdaderos poderes cuando ya no le queda más remedio. Olvídate de lo repetitivo que resulta el cliché y mejor trata de acabarlo rápidamente para que la pelea no se tarde demasiado. Si quieres tener un reto adicional, te desafiamos a que lo intentes con armas menos poderosas; ¿podrás lograrlo?



Adams (progenitor)

· La forma verdadera de **Adams** es un poderoso progenitor, que si no te cuidas te hará morder el polvo tan rápido como comienza la pelea. Antes que nada, debes saber que el área de la batalla tiene orillas, así que si el jefe te empuja, o te haces mucho hacia atrás, caerás y perderás la vida.

· **Adams** tiene dos ataques básicos y uno más fuerte. Primero debes tratar de situarte detrás de una estatua para protegerte de las bolas de fuego que te lanza, procurando que estés agachado para que no te alcancen.

Debes mantenerte detrás de una estatua que no haya sido destruida para que cuando el enemigo se lance contra ti quede aturdido y puedas dispararle con tu mejor arma justo en el cristal amarillo que trae en la espalda para que le causes el mayor daño posible a este enemigo.

· Cuando veas que comienza a brillar, debes alejarte lo más que puedas porque hará un ataque sumamente fuerte que te aniquila con un solo impacto.

Cuando le quede poca vida, te lanzará bolas de fuego, pero éstas serán más mortíferas, por lo que debes anticiparte y cubrirte rápidamente. También usa un nuevo ataque que consiste en un rayo con el que "barre" toda el área; simplemente, quédate detrás de la estatua y en cuanto pase el rayo dispárale directamente a la cabeza.



Aquí es donde debes decidir si deseas hacer una jugada suicida y no dejar de atacarlo hasta vencerlo, o bien mantenerte a cubierto hasta que tengas chance de eliminarlo. Nosotros te recomendamos la primera, porque puede que no resistas sus ataques especiales.



¡No te duermas!

El final de **Conduit 2** es sólo el principio. Tal vez te quedaron cosas por encontrar en algunas de las misiones, o bien quieras explorar o pasar nuevamente las escenas para revivir la experiencia del combate. Pero eso no es todo, el modo *multiplayer* es sumamente sólido y aumenta el nivel de *Replay Value* al máximo. Esperamos que estos tips te sean de gran utilidad para que seas el mejor de este estupendo juego; si llegas a atorarte, no dudes en escribirnos para resolver tus dudas. ¡Hasta la siguiente invasión alienígena!

DESCARGAS QUE NOS GUSTARÍA VER

En la Consola Virtual de Wii hemos podido recordar o conocer juegos que maravillaron al mundo en diferentes épocas y sistemas de entretenimiento. Pero aún quedan varios títulos que por diversas razones no han aparecido y que los fans seguimos esperando, cruzando los dedos para tenerlos en nuestra colección. A continuación te presentamos algunos que consideramos los más populares en este departamento, ¿qué otro recuerdas? seguro que coincidirás en varios con nosotros.



Neon Genesis Evangelion

Bandai Nintendo 64

Este juego ha sido de las mejores adaptaciones de un anime a videojuegos, simplemente soberbio. Apareció a mediados de 1999 para Nintendo 64 pero sólo en Japón; durante mucho tiempo se especuló que podría llegar a nuestro continente, pero no fue así, todo se ha quedado en promesas y rumores. Al salir Wii y darse a conocer la Consola Virtual, la llama de la esperanza resurgió en millones de jugadores en todo el mundo, pero hasta la fecha no ha ocurrido su aparición.

Las sorpresas comenzaban desde el inicio ya que, contrario a lo que suele pasar, no controlábamos a uno de los personajes principales en un *shooter* sin sentido. No, aquí realmente se adaptó toda la historia, que creara el gran Hideaki Anno para Gainax, desde el primer capítulo cuando llega **Sachiel** a la Tierra hasta el ataque de los Evas en serie contra Nerv y la épica batalla de **Asuka**, intentando detenerlos mientras **Shinji** salía del shock emocional de haber terminado con la vida de **Kaworu**.

Lo interesante estaba en el *gameplay*: en cada una de las misiones tenías que hacer algo diferente, desde presionar una secuencia de botones en orden hasta esperar el momento adecuado para atacar. Todo esto hacía que realmente sintieras que estabas siendo parte de los hechos, que el anime cobraba vida en la pantalla de tu sala, pues además de la excelente historia y jugabilidad, tenía gráficos espectaculares para sus años, no sólo en tiempo real, ya que también incluía varias secuencias FMV, para deleite de los aficionados.

Su salida, ya no sólo para Consola Virtual, sino para cualquier otro formato se ve muy complicada, sobre todo por cuestiones de derechos. Si no pasa un auténtico milagro con Bandai, se quedará como el juego japonés más deseado para este medio de descargas. Una lástima que no se haya adaptado pero, bueno, en esta industria estamos acostumbrados a las sorpresas, así que confiemos en que el destino nos guarda una agradable en los siguientes meses.



Toda la acción y emotividad de esta gran serie llegó al Nintendo 64 de una forma perfecta. Es una lástima que no aparezca en América al menos como descarga digital.



The King of Fighters 98/99

SNK Arcadias

Si eres amante de los juegos de pelea, no nos dejarás mentir, SNK nos ha quedado a deber en cuanto a la adaptación de sus series de este género, pero en especial de dos entregas que marcaron los locales de arcadias en todo el mundo. Nos referimos a **The King of Fighters** en sus ediciones **98** y **99**, joyas que todos esperamos pero que no hemos tenido la fortuna de ver en el Canal de Tienda en Wii. La saga de **Orochi** terminó con el capítulo de 1997, se esperaba mucho para la siguiente entrega, y SNK no decepcionó. Ya no se tenía un argumento sólido, el pretexto era reunir a todos los peleadores más famosos de la serie sin más en mente, pero el *gameplay* de la obra es una maravilla, tanto que en Japón aún se sigue usando para varios torneos, sin mencionar que apareció un *remake* de dicho juego.

Para muchos es el mejor capítulo de la serie, tiene un balance perfecto a pesar de que se incluyen personajes de estilos distintos. A diferencia de otros trabajos, este sí se puede encontrar en Wii en formato de disco bajo el nombre de **The King of Fighters: Orochi Saga Collection**, el problema es que resulta muy difícil encontrarlo. Además, como ya se adaptaron las versiones de **94** y **95**, y también se encuentran en formato físico, es extraño que no se haya ya realizado la misma operación, más cuando se trata de un juego tan exitoso.

Con **KOF'99** pasa algo similar, era el comienzo de una nueva historia, se crearon personajes exclusivos, pero no ha salido de las Arcadias para llegar a consolas caseras de Nintendo. Se hizo una adaptación para Game Boy Advance, pero obviamente con algunos problemas en el control. Otra característica de la última versión del milenio pasado es que se han dejado atrás las tercias. Ahora peleas con cuatro personajes, aunque uno será apoyo, entrará en momentos específicos para dar golpes extras o elevar al rival y provocar mejores combos. Confiamos en que estos clásicos de SNK puedan llegar aún a la Consola Virtual; sería una gran forma de despedirse.



GoldenEye 007

RARE Nintendo 64

Una de las primeras obras maestras de RARE en Nintendo 64 fue **GoldenEye 007**, la que hasta la fecha se considera como la mejor adaptación de película a videojuego y toda una revolución para el género de los FPS. Hasta antes de **GoldenEye** todo era avanzar por laberintos, cargando una pistola, eliminando monstruos hasta llegar al final del nivel. Quizás era divertido, pero hacerlo tres decenas de veces llegaba a cansar; no había variantes ni atractivos extra, pero todo eso cambió con el título de la compañía inglesa.

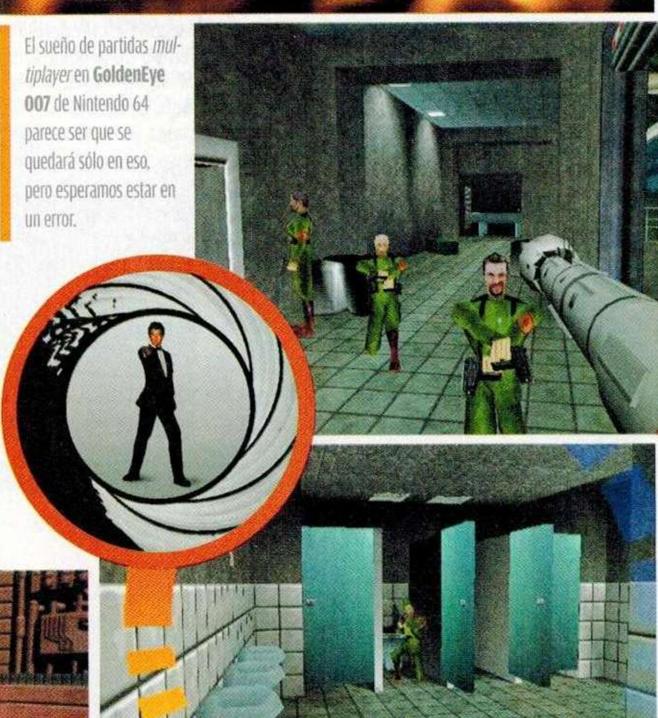
En **GoldenEye 007** no se trataba únicamente de llegar al final, durante toda la escena debías cumplir ciertos objetivos, desde colocar bombas hasta escapar de una prisión. Realmente una experiencia magnífica, pero lo que lo convirtió en un clásico de todos los tiempos fue su modalidad *multiplayer* para cuatro jugadores en pantalla dividida. Gracias a la gran variedad de locaciones y armamento podías pasar días enteros jugando con tus amigos sin que alguien se aburriera.

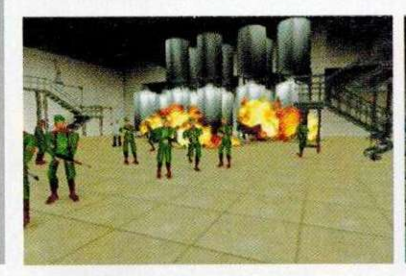
La situación de este juego para Consola Virtual es más clara. Los derechos pertenecen a RARE, que ahora trabaja para otra compañía, de modo que su llegada es prácticamente imposible. Sin embargo, no hay jugador que lo haya probado en el mundo que no desee una partida *online*, sería simplemente sensacional. Nintendo lo sabe, por ello Activision realizó una nueva versión de esta obra, que si bien es perfecta en todo sentido, no puede sustituir al original en cuanto a su magia, sería grandios que RARE y Nintendo acordarán algo.

Ya ni mencionar **Perfect Dark**, esa serie está ya más que olvidada para Consola Virtual. Sería excelente que tanto Nintendo como RARE pudieran llegar a un acuerdo para que se publicaran, pero ambas tienen intereses distintos, desafortunadamente. Así que de momento lo mejor que podemos hacer es disfrutar de la nueva adaptación para Wii, que aunque tiene muchas diferencias es, igual, un excelente título que nos permite conocer un ángulo diferente en la famosa historia de **James Bond**.



El sueño de partidas *multiplayer* en **GoldenEye 007** de Nintendo 64 parece ser que se quedará sólo en eso, pero esperamos estar en un error.







Si no aparecerán en Consola Virtual, sería bueno al menos que lo hicieran en disco, como la entrega de **Orochi**. Son grandes juegos de pelea que nadie debe perderse, sobre todo los amantes del género.









Killer Instinct / Killer Instinct Gold

RARE SNES / Nintendo 64

Una maravilla de RARE, que al igual que **GoldenEye** tiene esperanzas nulas de aparecer en Consola Virtual, pero aun así los jugadores lo seguimos deseando, su calidad bien vale no abandonar el sueño. Cuando todas las compañías seguían la fórmula impuesta por Capcom en **Street Fighter**, los genios de RARE decidieron ir en otra dirección, crear su propio sistema de juego basado totalmente en combinaciones letales de más de diez golpes.

La magia de este título son los combos y sus personajes tan fuera de lo común. Cada uno de ellos tenía técnicas especiales, pero a diferencia de otros trabajos no se debían utilizar a distancia. Para realmente causar daño al adversario debías presionarlo, buscarlo, abrir el ataque y conectar la mayor cantidad de golpes posibles.

En Arcadias fue un éxito, pero su adaptación a Super Nintendo y, posteriormente, a Nintendo 64 en su segunda versión fueron sin duda un parteaguas en tecnología y al mismo tiempo de innovación. A la fecha se sigue disfrutando, está adelantado a su tiempo, y todo mundo clama por una tercera entrega, aunque de ser cierto no sería para Nintendo, por lo que la esperanza para los fans es la CV... Sólo el tiempo nos dirá qué pasará con esta serie.

Existen muchas otras obras que merecen llegar a la Consola Virtual, pero en ocasiones los derechos, licencias y otras circunstancias impiden que así sea. De modo que si tienes alguna de estas obras por azares del destino, atesórala, disfrútala; son muestras de lo que se puede lograr en esta industria cuando se usa la creatividad como principal herramienta... obras que rompen con paradigmas, con modas y tendencias.





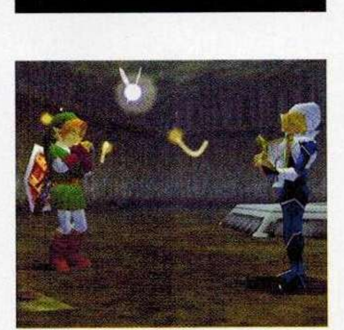
Ojalá que el destino nos tenga preparada una gran sorpresa con esta serie, ya que millones de jugadores en el mundo deseamos volver a gritar ¡Ultra Combo!

Existen muchas otras obras que merecen llegar a la Consola Virtual, pero en ocasiones los derechos, licencias y otras circunstancias impiden que así sea. De modo que si tienes alguna de estas obras por azares del destino, atesórala, disfrútala; son muestras de lo que se puede lograr en esta industria cuando se usa la creatividad como principal herramienta.

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

Ya ha pasado más de medio año de 2011 y las sorpresas han sido muchas, pero aún nos restan varios meses por delante en los que Nintendo y varios licenciatarios nos sorprenderán. Así que tendremos que estar atentos y esperar las novedades que se han anunciado durante la E3. En esta ocasión quiero compartirles una reflexión acerca de cómo es que La Gran N ha cambiado la industria cuantas veces ha querido, siempre llevando por delante el estandarte de la creatividad. No se diga más, comencemos con Uno con el control.



Esta entrega de **Zelda** cambió por completo el mundo de los videojuegos.



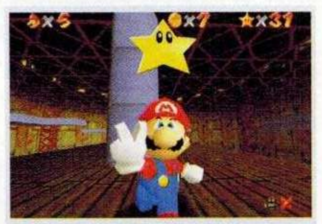
La diferencia siempre la ha marcado Nintendo

Hace unos días platicaba con unos amigos acerca de cómo los videojuegos han cambiado con el paso de los años, de ciertas tendencias que se han tomado, pero en especial de cómo gracias a Nintendo la industria ha seguido caminando saludablemente. ¿Cuál es la diferencia entre esta gran compañía y su "competencia"? Pareciera una pregunta compleja, pero en realidad no lo es tanto, hasta cierto punto resulta lógica, y las mismas empresas implicadas son conscientes de esto.



A partir de esta consola, Nintendo dejó claro que su visión de los videojuegos es distinta a la de cualquier otra empresa, comenzando por el sobrenombre que le dio, "La Máquina de la Diversión", hasta el control, que nos permitía tomarlo de tres maneras diferentes para aumentar las posibilidades.









Super Mario 64 fue el primer juego de la historia en auténtica 3D, con una cámara espectacular controlada por **Lakitu**.

Desde que Nintendo fue fundada, su enfoque está totalmente en la diversión, en innovar, ya sea con naipes, pistolas de luz o, ahora, con controles de movimiento; siempre ha sido así. En cambio, las otras dos compañías con las que "compite" actualmente tiene diferentes proyectos en mente, uno enfocado en pantallas y estéreos, y otro en computadoras. Al ver el negocio que representa el medio, ambas decidieron embarcarse en una nueva aventura, lo cual no implicó creatividad y calidad.

El control de Super Nintendo fue excelente, pero eso no significó que Nintendo lo usara en todas sus consolas desde entonces. Si se hubiera tenido esa mentalidad tan cuadrada, jamás hubiéramos disfrutado de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** o de **Super Mario Galaxy**. En cambio, otros sistemas sí hicieron lo anterior, lo que limitó las posibilidades y la creatividad de los desarrolladores.

La llegada de los 64 bits

Vaya que fue una generación complicada ésta, ya que resultó la que marcó las pautas para lo que tenemos ahora visualmente hablando. Se decía adiós a los *sprites*, a los gráficos en 2D, para dar paso a mundos llenos de color y totalmente tridimensionales. Dejando eso de lado, tenemos que analizar el control; realmente permitía movimientos precisos, controlar también la rapidez de las acciones, además de que implementaba un puerto para el Controller Pack, que nos permitía guardar los avances en el juego.

Como era lógico, la competencia que tenía en ese entonces una consola de 32 bits copió el ***Stick*** del control, le incorporó el ***rumble*** y pensó que con eso ya estaba igualando al de Nintendo 64... Grave error ya que el puerto que se tenía no sólo servía para memorias y *Rumble Pack*, sino también para otros accesorios, como el *Transfer Pack*, o un micrófono que complementaban la experiencia de juego; es decir, mostraban algo distinto a lo tradicional.

En Japón, durante esos años, se estaba diseñando un periférico que se conectaba al puerto del control y de ahí al oído, esto para detectar qué tan nervioso o alterado estaba el jugador. El título que utilizaría esta aplicación era una variante más de **Tetris**, en la que dependiendo del ritmo cardiaco, las piezas caerían lenta o rápidamente.

Con lo anterior quedaba demostrado que la creatividad y visión de la competencia no era para nada un problema. Las generaciones fueron avanzando y Nintendo, como siempre, seguía proponiendo nuevos estilos, conexión entre consolas caseras y portátiles. En fin, la batuta la tenían gracias a su trabajo y constancia.



Wii marcó una nueva tendencia, volvió a los videojuegos un entretenimiento para todo tipo de personas, lo que le valió superar a la competencia por mucho, más del doble de ventas. Fue todo un fenómeno, que está por cumplir su ciclo de vida, uno muy exitoso.



© Capcom

Lagiacrus es uno de los monstruos más poderosos de **Monster Hunter 3** para Wii, su armadura vale oro.





El ataque de los clones

Algo me ha quedado claro en todos estos años como videojugador, mientras que para Nintendo un cambio generacional representa una evolución en la manera de jugar, para las otras compañías significa una evolución, pero en gráficos. Por supuesto que el avance de la tecnología se debe aprovechar, pero una imagen no puede ser el sustento de un juego. Imaginen un balón de futbol, impecable en imagen, pero que al comenzar a rodar resulte pesado, que bote mal; sería un martirio, pues algo similar pasa con los videojuegos.

Veamos las consolas portátiles. Mientras que La Gran N renovó el mundo con el NDS, el resto se basó en la fórmula tradicional: gráficos, ¿el resultado? Todos lo conocemos, la doble pantalla de Nintendo es la más vendida de la historia, y por el otro lado, la competencia tuvo que lanzar diversos modelos de su consola para intentar hacer frente al coloso. Pero esto de ninguna manera iba a ser posible, las adaptaciones a estas consolas eran lo mismo que en las caseras, así que la creatividad quedaba olvidada.



El verdadero descaro vino con el Wii, aún recuerdo que muchas personas pensaron que la consola no vendería, que resultaría complicado colocarla en el mercado debido a que no contaba con gráficos en HD. Pero no sucedió así, rompió récord de ventas, y lo más importante fue que nos dio experiencias verdaderamente nuevas, como **Silent Hill**, **Metroid Other M**, **Monster Hunter 3** o **The Conduit**.

El sistema online de Wii, aunque no fue explotado de la manera que muchos hubiéramos deseado, nos permitió jugar verdaderas obras maestras, como es el caso de **Monster Hunter**, de Capcom, por mucho el mejor juego en línea de la consola y uno de los más destacados de la presente generación. Un título así no tiene final, las posibilidades son infinitas gracias a todas las misiones que se pueden jugar con amigos en línea.



La nueva serie de High Voltage, publicada por SEGA, es una de las gratas sorpresas que nos deja esta generación.

© SEGA



El Nintendo 3DS sigue la línea de la compañía. Representa un paso adelante en el mundo de los portátiles y nos lleva a conocer los videojuegos desde otro ángulo, intentando sumergirnos en ellos y realmente vivir lo que le pasa al personaje principal. Es, sin duda, una maravilla.



© Nintendo

Super Mario Galaxy es, para muchos, el mejor juego que se haya visto en Wii. Su *gameplay* lo respalda al máximo.

Innovación contra alta definición

Al ver el éxito de Nintendo con Wii, era obvio que intentarían copiar la fórmula. El primero de los competidores había anunciado un control con forma de *boomerang*, y lanzó otro hace algunos meses, que es bueno pero resulta una copia descarada del Wiimote, al grado que su publicidad es también idéntica a la de Nintendo. Lo peor es que todavía tienen el cinismo de decir que es "una nueva forma de jugar".

Por otro lado, desarrollaron un periférico para capturar el movimiento del cuerpo. Honestamente, tiene muchas posibilidades multimedia este sistema, pero hasta ahí. Para videojuegos no funciona, claro, mientras no sean del estilo *party*, pero títulos de corte tradicional resultaría imposible adecuarlos, sin mencionar lo cansado y tedioso de jugarlos.

Esta nota la escribo tres días antes del comienzo del E3. Aún no sé qué será lo que Nintendo vaya a presentar en su conferencia, pero si de algo estoy seguro es de que de nueva cuenta se llevará el evento. Y no será por sus nuevas entregas de sagas clásicas, sino por las innovaciones que tendrán, además de las características de Project cafe. Seguramente, la competencia estará tomando nota para ver de qué manera las rob... implementa en sus proyectos. No es necesario ser un genio para saber que sus siguientes máquinas tendrán mejor resolución pero el mismo control de tres generaciones atrás.



Lo que se presente en la E3 por parte de Nintendo será copiado en los siguientes meses o años. De esta manera, no se puede tener un avance homogéneo en la industria, ya que no todas las compañías piensan de la misma forma. Por fortuna, La Gran N mantiene el equilibrio. Cualquier opinión o sugerencia, pueden mandármelas a mi correo electrónico juang@clubnintendomx.com, o bien pueden seguirme en Twitter, **@MasterKiraCN**. Nos leeremos muy pronto.

CEMENTERIO de videojuegos

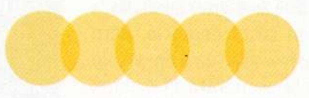
Por Panteón

¡Saludos a todos, ninjas del control!, soy su amigo Panteón, quien les da la bienvenida nuevamente a la sección más nostálgica de nuestra revista. En esta ocasión les tengo preparado un tema muy especial que, en lo personal, me entusiasma demasiado y espero que a ustedes también. Vamos a dar un buen vistazo a una de mis series favoritas del legendario sistema de 8 bits, el NES; se trata de **Ninja Gaiden**, la cual se distinguió por su calidad en todos los sentidos. Pero no sólo revisaremos la trilogía de NES, sino también exploraremos un poquito más allá de ellos para que tengamos una perspectiva más completa de este concepto tan genial que nos trajo Tecmo. Sin más preámbulos, preparen sus bombas de humo, *katana* y *shurikens*, porque vamos a comenzar.



© Tecmo

Ninja Gaiden
Concepto



Serie de juegos en donde el protagonista es **Ryu Hayabusa**, un ninja que debe enfrentarse a retos más allá de los de un ninja común. La saga se llamó originalmente ***Ninja Ryukenden***, que significa Leyenda de la espada Ninja Dragon; la palabra *gaiden* del título en América significa algo así como Historia alterna, en japonés, aunque realmente no está basado en ninguna franquicia, sino que es una historia original. Hay algunas dudas acerca de si se trata del mismo personaje en todas las versiones o si son historias diferentes, debido a que son bastantes las entregas que ha habido con el mismo título. Por eso quise hacer este artículo, para dejar en claro todas estas cuestiones.

Entregas de la franquicia

Básicamente, se puede señalar al primer título de la franquicia como la base para todos y de donde parte el concepto, aunque su historia varía muchísimo en relación con los demás. Por esto no se podría considerar como canónico, pero sí como la pauta para la creación de los subsecuentes. Después tenemos la trilogía que apareció en el NES, en donde se planteó una trama y un *gameplay* distintos. Posteriormente, se lanzó una cuarta entrega que sirvió de precuela para los tres juegos de NES, esta vez para Game Boy. Finalmente, una compilación fue lanzada para el SNES con los títulos de NES. Hubo dos "épocas" para la franquicia, la primera es donde situamos los juegos que técnicamente no se consideran dentro de la serie original, pues fueron versiones alternas para otros sistemas, como el SEGA Game Gear, SEGA Master System e inclusive para el olvidado Atari Lynx. Algunas de las entregas tuvieron también cambios en la historia y, por ende, se toman como "juegos aparte". La segunda época fue con la llegada de la serie **Ninja Gaiden** que apareció para Xbox, en donde se cambió la historia y *gameplay* drásticamente, quedando como una saga aparte de la original (podría considerarse como un *Reboot*). Esta encarnación de **Ryu Hayabusa** fue la que se incluyó como invitado dentro de la serie **Dead or Alive**. Debemos mencionar, entonces, que se podría separar en dos series básicas: la original y la nueva, con juegos alternos. Me parece que la mejor es la primera, contando como canónicos los juegos de la trilogía de NES, el de GB y como antecesor al de Arcadia.



Ninja Gaiden
Arcadia, 1989

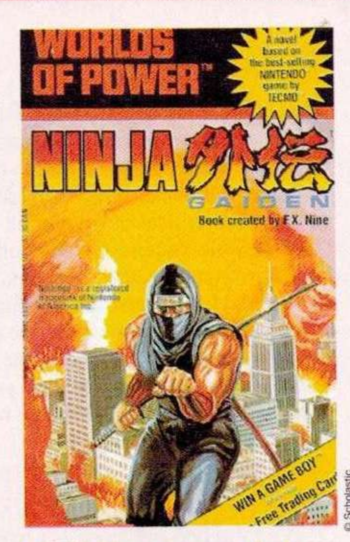
La primera versión es muy distinta a todas las demás, pues se trata de un *Beat ´em up*! al estilo de **Double Dragon**, en donde controlas a un ninja azul que viaja por varios sitios de Estados Unidos para derrotar a los miembros de un culto dirigido por un descendiente ficticio de Nostradamus que tiene como meta cumplir personalmente la profecía de su ancestro del auge de un rey malvado en 1999. En este juego, el ninja puede dar un combo básico para atacar a sus enemigos, usar un útil agarre-lance giratorio y colgarse de varios elementos del escenario para atacar a sus oponentes. Adicionalmente, es posible conseguir un ítem que permite usar la *katana* por tiempo limitado, la cual es la forma más poderosa de ataque. Este juego permite la opción de jugar de manera cooperativa; un segundo jugador puede controlar un ninja rojo (común en este tipo de títulos). Esta joya se encuentra disponible para descargarse en la Consola Virtual, así que no se la pueden perder por nada del mundo.



Ninja Gaiden

NES, 1989

Tecmo hizo muchos cambios en la versión de NES de **Ninja Gaiden**, comenzando por cambiar el *gameplay* de *Beat ´em up*! a acción en 2D. La historia se tornó más interesante, pues ahora **Ryu** es un ninja joven, quien debe viajar a América para averiguar por qué su padre fue eliminado en un duelo. En su jornada, se entera de que hay un fin mayor: salvar al mundo de un malévolo sujeto de nombre **Jaquio**, quien desea revivir al demonio que fue vencido hace muchos años por el legendario héroe **Shinobi**. Este juego se ganó una popularidad por su increíble calidad, por lo que vamos a ver cada punto con un poco más de detalle.



© Scholastic

El libro es genial. ¡No pude dejarlo hasta que acabé de leerlo!

Gameplay

Uno de los factores más notables de **Ninja Gaiden** es la increíblemente desafiante dificultad que tiene, pues se necesita aprender casi toda la escena, en dónde salen los enemigos, medir los saltos y golpes con precisión, más que de ninja de jedi. El control es por demás excelente, **Ryu** puede correr, saltar, agarrarse de las paredes (es posible saltar de una pared a otra rápidamente si está cerca, o bien subir por la misma con un rápido movimiento después del salto), dar *katanazos* y usar distintos tipos de artes especiales (que técnicamente son las armas secundarias), en donde predomina la llamada ***Art of the Fire Wheel***, que además de que es el arma más efectiva contra casi todo, tiene trascendencia más allá de este juego (veremos a qué me refiero). Los *continues* son ilimitados, pero eso no le quita dificultad, pues si pierden, los regresan al *checkpoint* más cercano. Y si sus vidas se agotan, deben comenzar toda la escena desde el principio (¡recuerden no aventar los controles!).





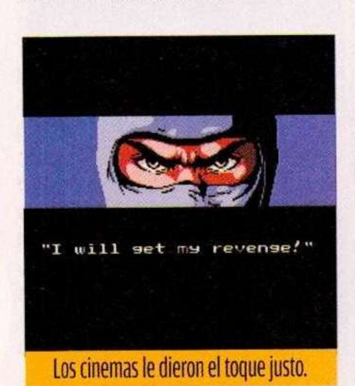
Éste es uno de los mejores juegos que salieron para el legendario NES.





Gráficos y música

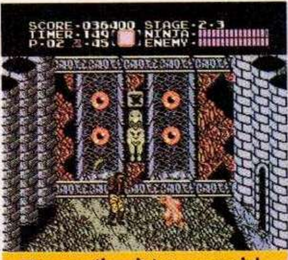
La calidad de **Ninja Gaiden** en cuanto a música y gráficos es por demás superior a muchos juegos del sistema. La música es excelentísima; de hecho, se puede apreciar con un truco para el *Sound Test*. En cuanto a la imagen, además de que dentro del juego es muy buena la calidad gráfica, la interesantísima historia se va presentando por medio de los llamados *Tecmo Theater*, que son videos con animaciones, música y efectos de sonido estupendos que te hacen sentir más la experiencia de este sensacional juego, la cual es sumamente emotiva.



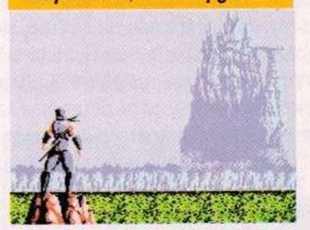
Los cinemas le dieron el toque justo.

Sólo para expertos

Algunos detalles de la versión de Arcadia fueron trasladados a la casera, como ciertos enemigos que se parecen a **Jason Voorhees**, por ejemplo. Pero indudablemente la de NES fue la que alcanzó fama internacional por su desafiante *gameplay*, increíbles gráficos y música. Su grado de dificultad es legendario, se compara con el de otros títulos, como **Battletoads**. Gran parte de esto se debe a que los enemigos "avientan" cuando pegan, por lo cual es fácil quedar atrapado entre ellos si hay paredes bajas cercanas, pues **Ryu** automáticamente se agarra del muro al ser arrojado y al querer soltarse, si vuelven a pegarle, pueden regresarlo a su posición, haciendo muy difícil que se recupere. Esto es un problema en las zonas donde debe saltar abismos, pues aparecen (y reaparecen) enemigos voladores, y pueden detenerlo en la mitad del salto si no los elimina antes.



Muy emotivo, intenso y genial.



Los ninjas también leen

En julio de 1990 la compañía Scholastic Corporation publicó una serie de novelizaciones de varios éxitos de NES bajo el título **Worlds of Power**, entre las cuales destaca **Ninja Gaiden** por su excelente manejo de la historia, la cual aunque tiene ciertos cambios se mantiene apegada fielmente a la trama del juego. Estas ediciones sólo se pueden conseguir en inglés, lo que sería un excelente pretexto para aprender el idioma; y vale la pena, pues yo las leí y puedo recomendarlas ampliamente. Curiosamente, debido a la muy constante preocupación acerca del material "violento" (sabemos cómo la censura tiende a exagerar a veces), los libros tienen reducida la violencia al máximo, pues los enemigos "desaparecen". La portada, incluso, trae editado el kunai de **Ryu**, y hay un cambio drástico al final de la historia (*Spoiler*), pues **Ken Hayabusa** sobrevive. Y por cierto, ¿recuerdan que les comenté que la técnica ***Art of the Fire Wheel*** es notable?, pues es porque además de ser muy útil, es la única técnica especial (aparte de los *shurikens*, que son un arma tradicional de los ninjas) que se menciona en el libro y juega un papel esencial para la victoria de **Ryu**. En lo personal, creo que más que una novelización de un juego, es un excelente libro que bien vale la pena leer.

Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos

NES, 1990

Debido al gran éxito de la primera entrega, Tecmo decidió continuar la saga de **Ryu Hayabusa** con una magnífica secuela que llevó a un nuevo nivel la franquicia. **Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos** introdujo a un nuevo enemigo, el emperador **Asthar**, quien habiéndose enterado del fracaso de **Jaquio**, decide apoderarse del mundo usando una mítica espada que rivaliza a la de la familia **Hayabusa** en poder. **Ryu** debe unirse a **Robert T. Sturgeon**, un militar del ejército de los Estados Unidos, para detener a la nueva amenaza mientras trata de rescatar nuevamente a **Irene**, la chica de quien se enamoró en la primera entrega, que en este juego se ve mucho mejor que nunca.



Esta parte contiene más acción que las demás. Yo la considero como la mejor.

Mejorando lo inmejorable

La dificultad de este juego fue disminuida a diferencia de la secuela, pues a pesar de que la acción es más rápida, no aparecen tantos enemigos de manera sorpresiva como en el primer **NG**. No por eso deja de ser desafiante, más para aquellos novatos que requieren estar salvando antes de enfrentarse a cada jefe. Los movimientos de **Ryu** fueron mejorados, pues a pesar de que mantiene los básicos, como saltar, agarrarse de las paredes y demás, es posible subir y bajar las paredes como escaleras; también ahora se pueden lanzar las armas secundarias mientras se está agarrado de un muro. Los *continues* siguen siendo ilimitados pero, de igual manera, si pierden todas las vidas, los regresarán al principio de cada escena. Al igual que los otros dos juegos de NES, si el último jefe los elimina, deberán comenzar nuevamente desde el principio de la escena y volver a llegar hasta este punto.

Con un poco de ayuda de mis... clones

Otro notable cambio, que lamentablemente resultó el único de esta entrega, es que además de las armas secundarias, **Ryu** puede proyectar un clon (o sombra) de color naranja que lo sigue y repite todos sus movimientos, incluyendo ataques y uso de armas secundarias, lo cual es sumamente útil y le da un giro muy dinámico al *gameplay* del juego. Es posible llegar a tener dos clones a la vez, y cabe mencionar que aunque pueden dañar a los enemigos, las sombras son invencibles. El uso inteligente de los dobles de **Ryu** ayuda a defenderse mejor de los ataques de los adversarios, y situándolos en posiciones estratégicas es posible incluso vencer a los jefes de una manera más sencilla.

El legado de la calidad continúa

Ninja Gaiden II mantiene el estándar de excelencia de su predecesor, aunque hay opiniones divididas sobre si superó al primero o no. En lo personal, ésta es la entrega que más me gusta de la serie, pues la calidad gráfica y musical es magnífica. Y en cuanto a la historia, creo que pese a que tal vez no sea tan misteriosa como la original, es un tanto más intensa. Creo que la dificultad es considerable, pero no al grado de hacer que aventemos el control, como en el primero. La incursión de los clones es genial, y la movilidad es la mejor de todos los juegos de la serie. El intro y la música de éste son memorables.

La serie original siempre ha sido la mejor. Y qué otra manera de comprobarlo que conociendo estos desafiantes juegazos.

Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom

NES, 1991

Año nuevo, ninja nuevo. La trilogía se completó con la llegada de una aventura algo distinta a lo que habíamos jugado antes. Curiosamente, pocos saben que los eventos de este juego en realidad se sitúan cronológicamente entre la primera y segunda entrega. Pero al ser la tercera en cuestiones de lanzamiento, hubo decisiones importantes para darle un toque diferente en relación con las otra dos, como lo es el hecho de que la mayoría de los enemigos son -o parecen- robots, y tanto los escenarios como casi todo lo demás tienen una temática de ciencia ficción. Este cambio fue con la idea de atraer a más jugadores, pues la gente de Tecmo creyó que la historia al estilo de **Los mitos de Cthulhu**, de Lovecraft, era muy oscura, y por eso lo cambiaron a algo más "popular".



Nueva historia

Al principio del juego alguien -o algo- usando su apariencia elimina a **Irene** y culpa a **Ryu**. Buscando la verdad, además de venganza, el ninja se dirige al complejo que **Irene** estaba investigando, sólo para encontrarse con la persona que lo engañó en el primer juego, **Foster**, quien ahora pretende algo más peligroso que nunca. Al igual que en sus predecesores, la trama se va desarrollando por medio de los excelentes cinemas con animaciones y buena música.

Ninja Gaiden Shadow
GB, 1991

Después de crear una versión de Arcadia y tres caseras, Tecmo sintió que para completar la saga original de **Ninja Gaiden** faltaba un juego portátil. Por ese tiempo se estaba trabajando en una adaptación para Game Boy del título de NES, **Shadow of the Ninja**, la cual fue modificada y convertida en lo que hoy conocemos como **Ninja Gaiden Shadow**. Debido a su estilo e historia hubo confusión entre si encajaba en la historia canónica de **Ninja Gaiden** o no, pero el hecho es que sí. La historia nos dice que los eventos de **Gaiden** ocurren tres años antes de los del primer juego de NES; un sirviente de **Jaquio**, el **Emperador Garuda**, ataca a la ciudad de Nueva York con sus seguidores, así que **Ryu** debe enfrentarlo para poner fin a esta amenaza.

El cambio no siempre es bueno

Ninja Gaiden III tuvo varios cambios que lo separaron un poco del estilo dinámico de las otras entregas. Dichas variantes lo hacen mucho más sencillo. Para empezar, **Ryu** se mueve notablemente más lento que nunca, y los enemigos ganan el premio a la lentitud; los jefes siguen patrones más predecibles, y los encuentros a la mitad del salto que tantos dolores de cabeza nos dieron en **NG** están reducidos al máximo. Se supone que la versión americana es más difícil que la japonesa, pero si es posible llegar de principio a fin casi con la primera vida (yo lo hice), ¡entonces la versión de oriente está regalada! Lo que puede resultar un factor de dificultad para algunos es que los *continues* ahora sí están limitados a sólo cinco.

Ahora bien, se preguntarán por qué digo que CASI se puede llegar al final con una sola vida, si digo que está tan fácil. Les comento que lo que pasa es que el tiempo que te dan en el último acto es insuficiente, pues se acaba invariablemente antes de llegar a las últimas áreas. Lo revisé varias veces y noté que inclusive si se intenta llegar desde el primer *checkpoint* hasta el jefe final, el tiempo no alcanza para eliminarlo. Éste es un error que creo que existe porque tal vez consideraron que nadie sería capaz de pasar con la misma vida de principio a fin en la última escena, pero la verdad es que yo opino que cualquier jugador con habilidad puede lograrlo. Otro detalle que le resta reto es que ahora se puede ver qué hay dentro de los elementos que contienen los ítems, así que si no convence lo que traen, simplemente no hay por qué arriesgarse, con lo que se pierde la dificultad tan desafiante de sus predecesores.

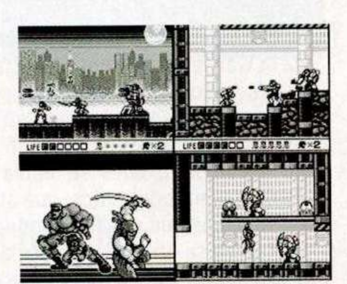
Detalles malos y buenos

Hubo otros cambios dentro del *gameplay* de **NGIII**. Uno de los malos es que al saltar hacia atrás, **Ryu** se "detiene" en el aire y no es tan fácil controlarlo como en las otras versiones. Dentro de los puntos a favor está que ya no es necesario realizar un salto hacia atrás y regresar rápidamente el control para subir a la cima de una pared, como se tenía que hacer en los dos **NG** anteriores. Ahora, con solamente presionar la dirección y el botón de salto, **Ryu** puede subir de manera más sencilla. El nuevo movimiento que se incorporó en esta entrega fue que **Ryu** puede colgarse de ciertos elementos, lo cual forma parte del nuevo estilo de juego. Hay una nueva arma secundaria y un ítem adicional que permite dar *katanazos* con rango mayor; siento que para dar énfasis a este último, el valor de golpe de la espada normal está reducido un poco, por lo cual es más difícil atinar a los enemigos que antes, si es que no se tiene el poder de rango. Como detalle final, **Ryu** ahora grita cada que da un espadazo, y las cintas de su máscara ondean aun cuando el ninja se mantiene estático, lo cual es un gran detalle.

Una joyita portátil

A pesar de que **Ninja Gaiden Shadow** es muy corto en comparación con sus contrapartes caseras y no tiene cinemas, es realmente un buen juego con gran nivel de calidad. Posee animaciones (aunque no tan espectaculares) en el intro, después de vencer a los jefes y al final. Además, tiene buena música; destaca que la del inicio es la misma que la legendaria del comienzo de **Ninja Gaiden II**. Algo que quiero compartir para quienes tengan oportunidad de conseguirlo es que si lo juegan en un Super Game Boy o en el Game Boy Player, es recomendable convertir la pantalla a *wide*, así sentirán que **Ryu** se mueve más rápido y mejor, o al menos fue lo que yo experimenté al jugarlo de esa manera.

Muy simple pero genial



Ninja Gaiden Shadow difiere de los otros títulos en varios aspectos, primordialmente porque tiene simplificados muchos elementos básicos. **Ryu Hayabusa** se mueve de manera más lenta incluso que en **Ancient Ship of Doom**; además, no puede agarrarse de las paredes (movimiento clave en sus "hermanos mayores" de NES), pero sí colgarse y moverse de varios elementos, como tubos, plataformas y otros; justo como en **NGIII**. La diferencia más sobresaliente que se puede encontrar en el *gameplay* de **NGS** es que **Ryu** trae un gacho con cadena que le permite alcanzar lugares altos. Este movimiento es muy útil, incluso vital al momento de enfrentar a algunos jefes. Finalmente, la técnica especial ***Art of the Fire Wheel*** es la única que posee **Ryu** en este juego, y pueden acumular hasta cinco de ellas para usar.

Ninja Gaiden Trilogy **SNES, 1995**

No podía dejar de mencionar la compilación que apareció poco después para el SNES, que contiene los tres títulos de NES de la serie original. Tuvo algunos cambios: mejoras y retoques en los cinemas y gráficos en general; además, incluyó la opción de *password* para todos los juegos y el *soundtrack* fue actualizado. Otro detalle es que el tercer juego tuvo los estándares de la versión japonesa, como *continues* ilimitados y que los enemigos causan menos daño. Lamentablemente, sufre de fallos en la respuesta del control y la acción se lentifica un poco; los finales no tienen créditos y algunos elementos fueron censurados, como la sangre del **Jaquio** y algunos textos, por ejemplo.

¡Acepta el reto!

Ninja Gaiden es una de mis sagas favoritas. Considero que la serie original es la mejor de todas, pues a pesar de que la nueva es gráficamente más impresionante, por obvias razones, carece del sentimiento tan especial que transmite la primera (además de que no tiene el mismo reto). Tanto el original de Arcadia como los tres de NES están disponibles para que los descargues para la Consola Virtual. Se los recomiendo mucho, no deben faltar en la colección de un buen videojugador. Espero que les haya gustado mi sección este mes y que me hagan llegar sus dudas, quejas, cometarios, anécdotas y todo lo que quieran a panteon@clubnintendomx.com. ¡Hasta la próxima!

EL OJO DEL CUERVO

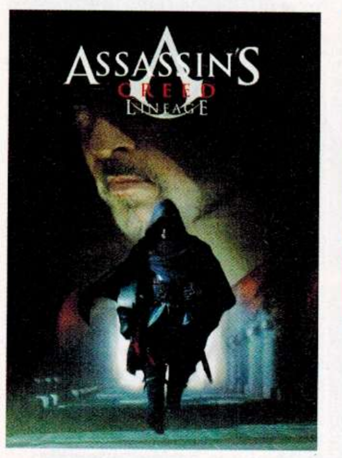
Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine/TV

Videojuegos en serie

En el número anterior te platiqué sobre las adaptaciones a televisión de la franquicia **Mortal Kombat** que, a través del apoyo de la Warner Bros., logró transformarse de un simple corto a una *web serie* que en total suma poco más de dos horas de video. ¿Cómo fue que Warner tomó el proyecto? Es bien sabido que los juegos de video ya han dejado de formar parte de una minoría de seguidores, pues se habla de esta recreativa manera de diversión en todos sitios, que obtiene sumas millonarias y vende tanto o más que muchas producciones de cine de Hollywood. De hecho, ya se atribuye de forma correcta la clasificación de arte a los juegos interactivos (aplicable a partir de 2012), según la National Endowment For The Arts de Estados Unidos, debido a los elementos que integran su creación.

Por esa razón, ya vemos cómo las compañías apuestan por la pantalla chica para ofrecer sus contenidos, siendo ésta una nueva modalidad creciente para las historias extraídas del místico y mágico mundo de los videojuegos. Tal es el caso de **Assassins's Creed: Lineage**, una *web serie* que produjo directamente Ubisoft -hace un par de años- con buenos resultados, expandiendo los horizontes de su popular franquicia (que ya vimos en Nintendo DS y quizá pronto nos sorprendan con algo para 3DS). Por otro lado tenemos **XII**, también de Ubisoft, una historia belga que llegó a los videojuegos y en 2011 apareció como serie de televisión. Demos paso a estas interesantes extensiones de los mundos de viñetas o interactivos, para brincar a la emoción de los 24 cuadros por segundo en el esplendor del *Live Action*.



Assassin's Creed: Lineage (2009)

Actúan: Romano Orzari (**Giovanni Auditore**), Claudia Ferri (**Maria Auditore**), Manuel Tadros (**Rodrigo Borgia**), Jesse Rath (**Frederico Auditore**), Alex Ivanovici (**Lorenzo Medici**), Arthur Grosser (**Pope Sixtus IV**).

Está comprobado que Ubisoft tiene muy buen ojo para llevar a la pantalla grande sus franquicias más rentables, como **Splinter Cell**, **Ghost Recon** y, por supuesto, **Assassin's Creed** (entre otros títulos que rondan por los pasillos de la compañía francesa). Por tal motivo, la *web serie* de **Assassin's Creed** sirvió no sólo para promocionar uno de sus juegos, sino también para empezar a comprender el comportamiento y respuesta de los fans ante el cambio de personajes animados a figuras encarnadas por actores reales; una transición que ha resultado excelsa en ciertas ocasiones, así como tormentosa en otras tantas. El canal elegido fue YouTube, se transmitieron en octubre de 2009 tres únicos episodios de 10 minutos cada uno, en donde se describía el pasado de

Herencia de familia

Giovanni Auditore, padre de **Ezio Auditore da Firenze**, protagonista del juego.

La ambientación nos transporta a la Italia del siglo XV, en el Renacimiento, una época diferente en aspecto pero no en esencia a la que vivimos; los temas recurrentes son la traición, conspiración, crimen y castigo.

Giovanni se gana la vida como un asesino profesional que hará todo lo necesario para mantener el orden, la justicia... los valores más humanos, así como también procurar la seguridad de su familia. Durante los episodios, vemos cómo **Giovanni** es involucrado en una de las más grandes conspiraciones, que tiene como objetivo la segregación de

Italia. Viaja por múltiples territorios para investigar el complot que se está maquinando y que desencadenará en la sucesión de **Ezio**, como lo vimos en **Assassin's Creed II**.

A pesar de que se trató de una *web serie*, se nota que hubo presupuesto suficiente para recrear la vestimenta de los personajes y producir los escenarios de forma virtual. Los actores trabajaron sobre fondos verdes, tal como hemos visto en múltiples películas, claro ejemplo: **300**, de Zack Snyder. Con esto se logró empatar la ambientación del juego, con escenarios sombríos, lúgubres y en donde la tensión está al borde de la explosión con cada secreto que se descubre en las altas esferas de la sociedad italiana.

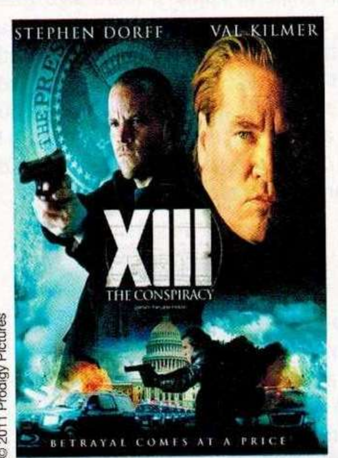


La ambientación lograda para esta *web serie* es de lo mejor en su categoría. De hecho, podría decirse que te transporta a la época del juego.

XIII: The Series (2010)

Actúan: Stuart Townsend (**XIII**), Virginie Ledoyen (**Irina**), Greg Bryk (**Colonel Amos**), Paulino Nunes (**Giordino**), Stephen McHattie (**Carrington**), Aisha Tyler (**Jones**), Caterina Murino (**Sam**).

Las recurrentes conspiraciones



© 2011 Prodigy Pictures

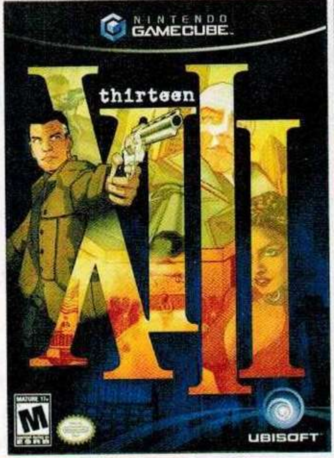
XIII es un historia (Bélgica-Francia) que surgió en los cómics a mediados de los años ochenta. Se centra en un sujeto que despierta sin tener conocimiento de su pasado (luego de recibir un disparo en la cabeza), pero con un número **XIII** tatuado en el cuerpo... Esto le trae más preguntas, y mientras busca solucionarlas se da cuenta de que se encuentra en el centro de una enorme conspiración política, que incluye a personajes de alto nivel. Las historias tuvieron tanto reconocimiento, que la compañía de videojuegos francesa Ubisoft desarrolló en 2003 una versión para videojuego (GameCube) que abarca los primeros cinco capítulos.

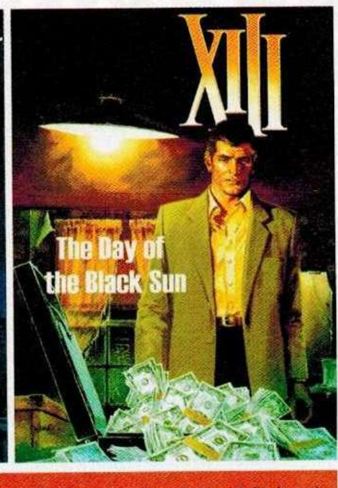
Más tarde, en 2008, se llevó esta historia a la pantalla chica a modo de miniserie (**XIII: The Conspiracy**); cuenta con la participación de actores como Stephen Dorff y Val Kilmer. A pesar de su corta duración, la agilidad del guión hizo que se aprovecharan los minutos para mantenerte al filo del asiento. Y ahora, en 2011, vuelve a tomar fuerza el concepto de **XIII** a través de una nueva serie de televisión que se estrenó en abril.

En el piloto vemos al protagonista encerrado en una prisión de alta seguridad (fue recluido allí luego de participar en misiones secretas de las cuales no tiene memoria alguna) de donde logra salir luego de que lo dan por muerto. Así, sin siquiera recordar su nombre real, **XIII** busca pistas que lo vayan conduciendo poco a poco a descubrir su identidad y el porqué de que lo persigan múltiples agencias. El camino será complicado porque las traiciones estarán a la orden del día. Este conflicto no se resolverá más que de una manera: arrancando a los líderes de la conspiración desde la raíz... sea quien sea.



La historia de **XIII** siempre ha recibido excelentes críticas por parte de los seguidores, y ahora lo volverá a hacer con la serie de televisión.





© 1994 Dargaud

Ubisoft logró una buena adaptación de **XIII** a un videojuego para Nintendo GameCube, la cual recreaba perfectamente la intensa acción de las misiones del misterioso agente.

En conclusión

Recomiendo que veas **Assassin's Creed: Lineage**, los tres capítulos duran aproximadamente 30 minutos, y créeme, se pasarán como agua. Lo mejor de todo es que puedes disfrutarlos en YouTube en alta definición, igual que **Mortal Kombat Legacy**. Podría decirse que si Ubisoft destinara más presupuesto y consiguiera buenos actores y guionistas, sin duda podría llegar con todo a la pantalla grande. En particular, me agradaría **Splinter Cell**, ¿a ti? Aunque también me gustaría una película o serie de los **Rabbids**, pero esa sólo en animación. En cuanto a **XIII: The Series**, me gustó el estilo **Bourne** que utilizaron, pues justo así es como se concibió el cómic, lo que se traduce en una serie de acción constante, dirigida por de Duane Clark (**XIII: The Conspiracy**, **CSI**, **Boston Public**, etc.), con el apoyo en el guión de los creadores originales del cómic: Jean Van Hamme y William Vance. Por consiguiente, no dudo de que más adelante se confirme una segunda emisión.



© 2011 Ubisoft

Con esto cerramos la edición de El Ojo del Cuervo del mes. Espero que te hayas divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienes dudas, quejas o sugerencias, envíamelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieres, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF. **¡Hasta la próxima!**

Un recurso sacado de la manga

El mundo de los videojuegos está lleno de franquicias repletas de acción, magia, emociones fuertes y todo eso que nos hace experimentar las aventuras de los protagonistas, así sean robots, héroes con taparrabos de pelitos o bellas damiselas. Hay historias de todo tipo, que dan giros, se van haciendo más interesantes y en ciertos casos tienden a volverse repetitivas. Algunas compañías recurren a las secuelas y precuelas para lanzar más y más juegos para dar más vida a una serie, aunque no siempre los resultados son satisfactorios e incluso los fans llegamos a estar en desacuerdo con los cambios que llegan a tener tanto los personajes como sus historias. En esta ocasión vamos a hablar de otro recurso del que se valen las compañías para tratar de atraer a más personas y seguir vendiendo juegos, ¡así que acomódense en su sillón favorito, porque vamos a comenzar!

Los *Reboots*

¿*Reboot*? ¿Se come o se toma con agua?

El término *reboot*, que significa "reiniciar", tal como se usa en los medios de ficción se refiere a descartar toda o casi toda la continuidad previa de una serie para recomenzar de nuevo con ideas frescas o conceptos distintos. De este modo, toda la historia del universo ficticio creado anteriormente es nulificada o cambiada drásticamente, haciéndola hasta cierto punto irrelevante respecto de la nueva trama, con lo cual pueden empezar como si fuera algo totalmente nuevo. El origen de la palabra y su empleo en la ficción reside en las computadoras; cuando una máquina se reinicia, nada de la sesión pasada (salvo lo que se guardó en el disco duro o algún otro medio de almacenamiento) tiene que ver con la nueva sesión. De ahí que se use para el reinicio de una serie o franquicia predeterminada.

¿Para qué sirven?

Los *reboots* son un recurso muy usado en los medios de entretenimiento como el cine, la televisión, la literatura, los cómics y, por supuesto, los videojuegos. A través de ellos las franquicias se pueden rehacer para atraer a nuevos fans y, obviamente, recaudar más fondos para las compañías. Viéndolo desde un punto de vista optimista, los *reboots* sirven para tratar de rescatar una franquicia que se ha tornado repetitiva o que ha empezado a carecer de interés. Un detalle curioso es que hacer un *reboot* de una serie que ya tiene una gran cantidad de fans es menos riesgoso que de una obra menos conocida, puesto que por la fidelidad la gente sigue comprando lo que le vendan con el simple pretexto de que se trata de una entrega más de su serie favorita.

Contraste con las precuelas y secuelas

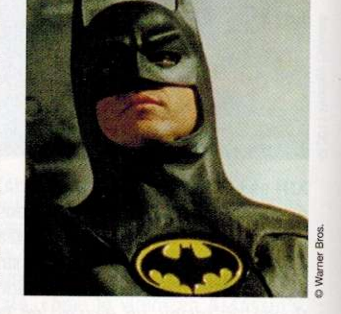
Los *reboots* difieren de las llamadas precuelas y de las secuelas, que normalmente son las primeras opciones para dar más vida a una franquicia. Casi siempre se intenta continuar una historia con una o más secuelas, pero si la respuesta no es tan buena, o simplemente se les acaban las buenas ideas, la opción más simple es ofrecernos "lo que pasó antes" con una precuela que por lo regular tiene respuestas positivas por parte de los fans debido a que por obvias razones su "final" va a ser siempre el principio de la primera entrega. Ahora bien, la diferencia más notable es que tanto las secuelas como precuelas forman parte de la continuidad canónica de la serie, mientras que el *reboot* descarta todo lo visto y comienza desde cero, conservando pocos elementos y presentando una nueva historia canónica totalmente aparte de la original.

¿Son igual que un *remake*?

Ahora bien, las precuelas y secuelas son por lo general obras del mismo o mismos creadores de la continuidad original. En tanto, un *remake* es regularmente hecho por una persona o equipo totalmente distinto (aunque hay excepciones). Curiosamente, un *remake* puede tener cambios y variantes de historia, pero se puede seguir considerando como canónico dentro de la misma continuidad de la serie original, aspecto que difiere de un *reboot*. Los *reboots* también son comunes en los cómics, donde la continuidad existente es eliminada y se comienza desde cero para dar oportunidad a las nuevas generaciones a apegarse a los personajes con un nuevo comienzo. Muchas veces los mismos creadores de una historia consideran que la trama es demasiado compleja, y por eso reinician la serie, para hacerla más atractiva a un público diferente y nuevo.

Reboots en el cine

En la pantalla grande hemos visto *reboots* de muchas franquicias que intentan hacer mejor la obra, o bien simplemente aprovechar una licencia para sobreexplotarla. Aquí tenemos varios ejemplos de *reboots*, de los cuales algunos son mejoras en relación con sus originales, mientras que otros son simples pretextos para seguir haciendo dinero. Lo irónico es que algunos *reboots* están basados en *remakes*, secuelas o precuelas existentes. La combinación y variantes pueden ser tan numerosas que luego hasta los fans pierden el hilo de la continuidad por las confusiones que generan con tantos giros sobre lo mismo.



Original: Batman, 1989
Reboot: Batman Begins, 2005

Aunque las películas de Tim Burton fueron geniales, las nuevas atrajeron más fans y se revitalizó la franquicia, que se vio afectada por las nefastas películas intermedias **Batman & Robin** y **Batman Forever**, que la verdad estuvieron medio malonas.

Original: James Bond, 1962
Reboot: Casino Royale, 2006

La serie del **Agente 007** fue revigorizada con la llegada de Daniel Craig, quien dio vida a un **James Bond** más humano y menos sujeto a los clichés que tanto estereotipaban a las anteriores encarnaciones del personaje en cuestión.

Reboots en los videojuegos

Al igual que en el séptimo arte, los *reboots* han hecho su aparición en el mundo de los videojuegos en varias franquicias conocidas. Muchas series se enfrascan en lanzar secuelas, precuelas y *remakes* para mantener ocupados a sus fans, pero cuando se les acaban las ideas o simplemente quieren revivir un título que ya está casi en la morgue, deciden reiniciar la historia para ofrecer algo "nuevo" y jalar gente para que vuelvan a comprar el mismo nombre en la portada pero con contenido distinto.

Original: Hulk, 2003
Reboot: The Incredible Hulk, 2008


© Universal Pictures

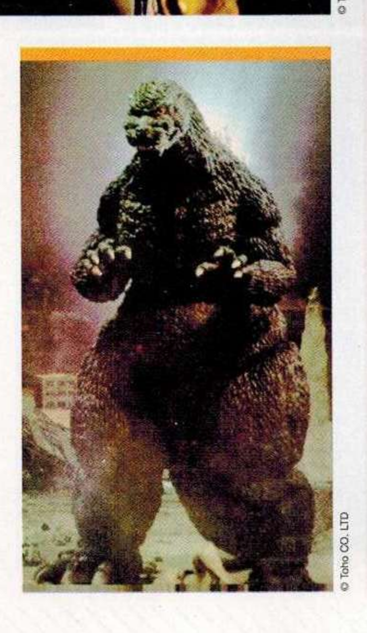
Después de estar acostumbrados a la emotividad y genialidad de la serie de televisión, la adaptación fílmica de 2003 nos hizo más que llorar, pero no de nostalgia, ¡sino de coraje! Afortunadamente, tuvo un excelente *reboot*, que forma parte orgánica de la próxima película de Marvel: **The Avengers**.


© Twentieth Century Fox

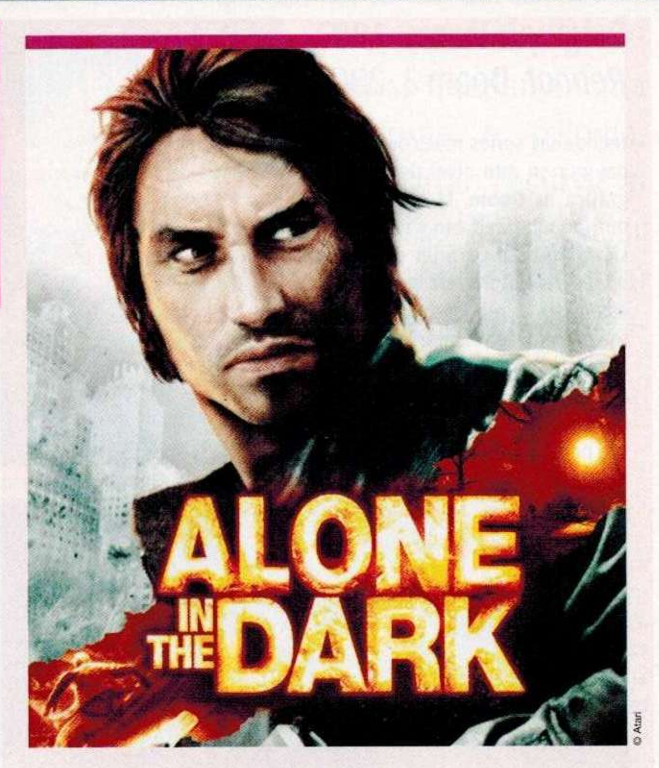
Original: Street Fighter, 1994
Reboot: Street Fighter: The Legend of Chun-Li, 2009

Sabemos que aunque la magnificencia de la increíble película de Van Damme es incomparable... ok, fuera sarcasmo. Para lavar la afrenta a esta franquicia, se hizo un estupendo *reboot* con la historia de **Chun-Li**, la cual sí vale la pena ver.

Original: Godzilla -Showa Series (1954-1975)
Reboots: The Return of Godzilla -Heisei Series (1984-1995)


© Toho CO. LTD

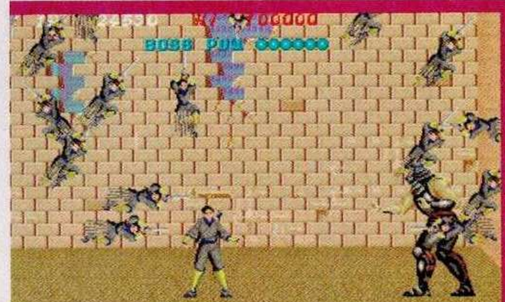
El rey de los monstruos no sólo tiene más películas de su franquicia que nadie, sino que también tuvo varios *remakes*, secuelas y *reboots* para seguir lanzando más y más cintas. Claro que no todas tienen la misma calidad, pero los fans siguen siendo fieles al lagarto aplastaciudades.



© Atari

Original: Alone in the Dark, 1992
Reboot: Alone in the Dark: The New Nightmare, 2001

Ésta fue una de las primeras series del género **Survival Horror**, junto con **Sweet Home**, las cuales sirvieron como base para juegos como **Resident Evil** y **Silent Hill**, por ejemplo. Después de varias secuelas apareció un *reboot* que le dio una perspectiva todavía más seria e interesante, el cual tuvo una secuela que apareció para el Nintendo Wii, titulada simplemente **Alone in the Dark**. La versión gustó mucho a los fans del género a pesar de que muchos no conocieron los primeros juegos.



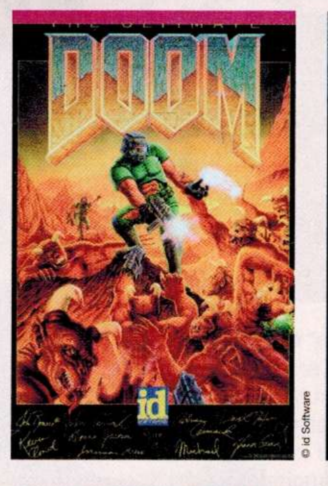
Éste es un juego de tantos que han tenido varias entregas. También tuvo un reinicio relativamente reciente.

Original: Shinobi, 1987
Reboot: Shinobi, 2002

Esta serie de SEGA es ya una tradición y consta de numerosas secuelas, aunque obviamente la mayoría se lanzaron para sistemas de SEGA, pero se ha mantenido firme a pesar del tiempo. En 2002 apareció el *reboot*, después de varias partes posteriores en las que inclusive apareció su hijo. **Shinobi** ha sido uno de los personajes insignia de SEGA, junto con **Alex Kidd** y **Sonic**, y las últimas noticias es que una versión más se ha anunciado para el 3DS, en el cual se regresará al modo tradicional con vista "de lado", lo cual nos parece la mejor decisión.

Original: Doom, 1993
Reboot: Doom 3, 2004

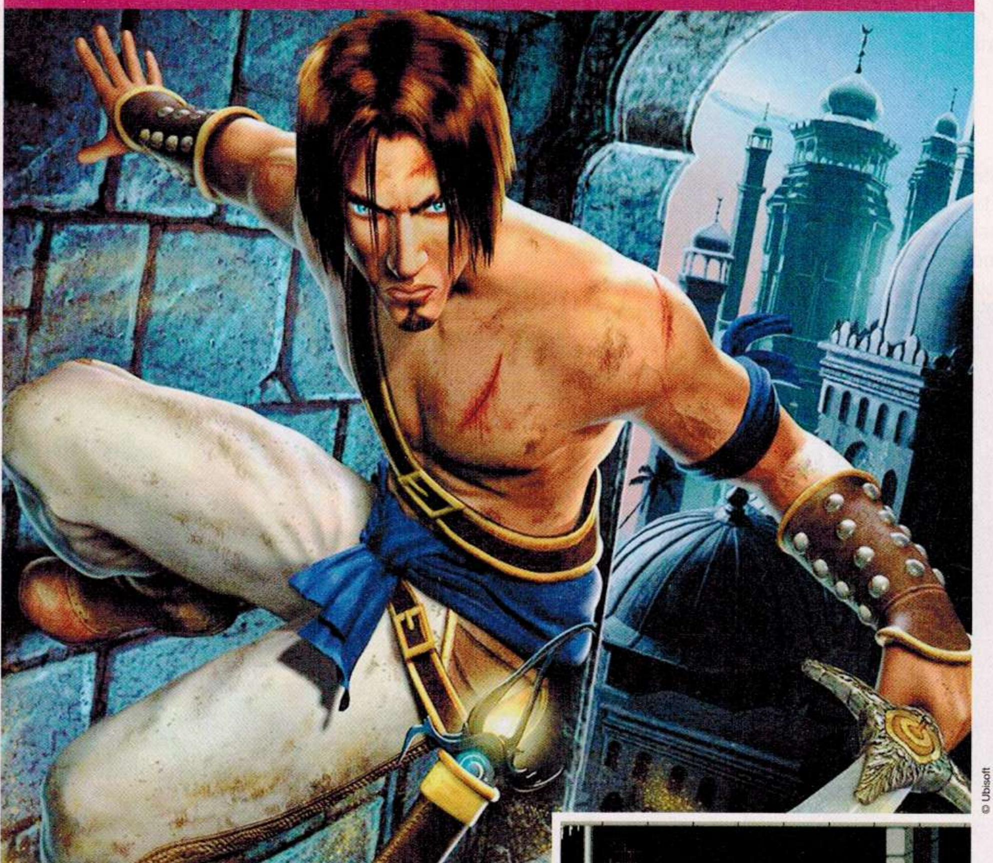
Una de las series más controvertidas por su alto nivel de violencia gráfica es **Doom**, la cual alcanzó una popularidad tan grande, que sirvió de base para un sinnúmero de juegos en primera persona. En este caso, el *reboot* apareció en la tercera entrega numérica –porque antes hubo muchas actualizaciones y versiones– y reinició la historia, pero con varios cambios, nuevos personajes y más violencia.



© id Software

Original: Turok: Dinosaur Hunter, 1997
Reboot: Turok, 2008

Éste es otro caso curioso porque el primer juego de **Turok**, que apareció en el N64, estuvo basado de hecho en un *reboot* de los cómics de este personaje cuando Acclaim tomó el control de la franquicia. Después de varias secuelas y versiones que aprovecharon los derechos del personaje, en donde ahora ya no es un indio americano de nombre **Turok**, sino un "título" que significa "Hijo de Piedra" (el sobrenombre del original **Turok** en los primeros cómics), **Acclaim** reinició la franquicia con un nuevo juego en donde ahora se trata de un soldado con origen nativo americano, de nombre **Joseph Turok**... Así es, por ridículo que parezca, es lo único que trasciende del concepto, además de que combate contra dinosaurios. Recuerda que dijimos que no siempre los *reboots* son buenos.



© Ubisoft

Algunos *reboots* son buenos, pero muchos tienden a ser solamente el último recurso cuando una franquicia llega a ser casi olvidada, o bien cuando la imaginación se acaba. Depende del punto de vista de cada quien.

Original: Prince of Persia, 1989
Reboot: Prince of Persia: The Sands of Time, 2003

Aquí pasó algo sumamente curioso, pues la primera entrega de la serie original fue magnífica, ¡y no se diga su adaptación para el SNES! Pero las dos siguientes partes de la trilogía, la verdad, no fueron tan buenas que digamos. **The Sands of Time** llegó en 2003 para reiniciar la franquicia y presentar un *gameplay* y elementos distintos que contrastan muy bien con la sencillez del concepto original. También hubo más versiones alternas, cada una separada entre sí. De modo que si quieres saber cómo está dividida la cronología de esta franquicia, checa esto...



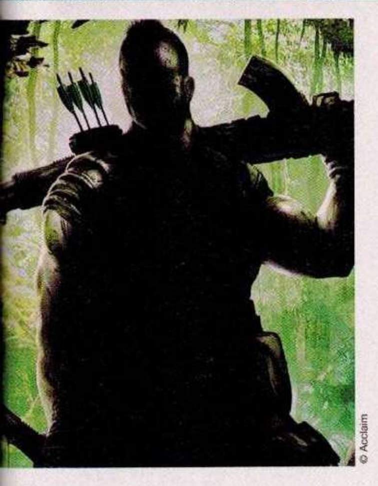


El primer juego es el mejor, pero la versión de SNES es todavía más impresionante.

Saga original:
- Prince of Persia
- Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame
- Prince of Persia 3D

Saga The Sands of Time:
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Prince of Persia: Warrior Within
- Prince of Persia: The Two Thrones

Juegos alternos no canónicos:
- Prince of Persia: The Forgotten Sands
- Battles of Prince of Persia
- Prince of Persia (2008)
- Prince of Persia: The Fallen King





Original: Castlevania, 1987
Reboot: Castlevania: Lords of Shadow, 2010

La saga inmortal sí que ha exagerado, pues ha tenido secuelas, precuelas, *remakes* e inclusive juegos que han sido sacados de la línea del tiempo canónica por capricho de IGA. No obstante, se ha mantenido en el gusto de los fans que hemos aguantado todos los cambios que ha sufrido la franquicia... hasta ahora. **Lords of Shadow** marca la primera vez que la serie ha sido reiniciada, y tal como pasó con el cambio de **Mega Man Battle Network**, debió haberse lanzado como un juego totalmente distinto, pues para ser sinceros no se juega como un **Castlevania**. Muchos pensamos que debió llamarse "**Prince of Persiavania**", porque el *gameplay* es más parecido al de **Sands of Time**, que a un **Castlevania**, inclusive que los de N64. Para ser honestos, a pocos les gustó este *reboot* y, la verdad, conociendo a Igarashi, estamos seguros de que veremos más secuelas siguiendo esta nueva línea, pero no creemos que los fans veteranos de la saga los acepten con la misma emoción y sentimiento que a los que forman parte de la original.

Original: Mortal Kombat, 1992
Reboot: Mortal Kombat, 2011

Dentro del género de los juegos de peleas es sumamente raro ver un *reboot*, pues la mayoría de las veces hay secuelas, precuelas y versiones mejoradas de las entregas existentes. Esto es porque los ***reboots*** se usan más que nada cuando se acaba la imaginación para seguir una historia demasiado detallada y, por ende, ya no se sabe qué hacer con los personajes, o cómo continuar la trama sin que los fans refunfuñen. En el caso de **Mortal Kombat**, la serie ha tenido tantos giros que es fácil suponer que sus creadores decidieron reiniciar la historia en lugar de tratar de mantener la original viva –un claro caso de sequía de imaginación. Pero también cabe mencionar que hace poco Midway fue comprada por Warner Bros., lo cual puede ser factor para el cambio de la franquicia en un intento por demostrar que la versión de WB es mejor. No es posible tener una respuesta cien por ciento verídica, así que los jugadores sólo podemos creer en la idea de que "quisieron ofrecer algo mejor". Cualquiera que sea la razón, a pesar de que el nuevo **MK** es un buen juego, perdió algo en la transición que no podrá ser recuperado.



Lamentablemente, tantas secuelas de esta serie terminaron en un *reboot*.

Original: Splatterhouse, 1988
Reboot: Splatterhouse, 2010

Esta singular serie consta de una trilogía y un juego alterno que sirve como una especie de precuela. El año pasado se lanzó un juego que se podría considerar como *remake*, pero al reiniciar la historia para dar pauta a tal vez una nueva serie, se toma como un *reboot* que la verdad les quedó muy bien, pero que lamentablemente no salió para alguno de los sistemas de Nintendo. Es uno de los casos raros en los que tenemos un buen *reboot*.



No es **John Cena**, sino **Rick** demostrando su poder en el *reboot* de la serie.

Hay juegos que mejor se quedan en una entrega o trilogía, así evitan recurrir al recurso de reiniciar la franquicia, lo cual vemos como la decisión más sensata.

¿Es realmente meritorio?

Hay muchas justificaciones para los *reboots*, pero también controversia por parte de los medios, los fans y los jugadores nuevos sobre si realmente vale la pena o no reiniciar algo que se hizo bien desde un principio. Como siempre, es cuestión de gustos, pero en ocasiones no se trata solamente de que alguien dé consentimiento para volver a comenzar una historia o concepto, sino de pensar en la respuesta que va a tener de parte de la gente ante esta situación. Nosotros creemos que a pesar de que en ocasiones los ***reboots*** tienen resultados positivos, la mayoría de las veces se trata de una forma de refrescar de manera fácil una franquicia. Claro está que no todo puede verse con malos ojos, puesto que a veces es mejor tener un *reboot* que secuelas sin sentido que sólo nos presentan lo mismo pero con otro subtítulo, como tantas franquicias de renombre lo hacen.

Objetividad de videojugador

Esperamos que les haya gustado esta sección acerca de los *reboots*. Recuerden que nos pueden escribir para hacernos sugerencias, saber qué temas les gustaría que tratáramos y todo lo que quieran a nuestras direcciones. No olviden que la mejor opinión la tenemos cada uno de nosotros, pero para ello debemos ver las cosas con objetividad y siempre tener la mente abierta, sin limitarnos para nada. ¡Nos leemos en la próxima ocasión!

EL ARTE de The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Nintendo está celebrando el 25 aniversario del surgimiento de la leyenda y, por supuesto, nosotros también nos sumamos al festejo con estas majestuosas piezas de arte que lucen mucho mejor ahora y que acompañan el lanzamiento en Nintendo 3DS de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, uno de los títulos con calificación perfecta que nunca pasará de moda.



La ocarina, pieza fundamental para transportarte a múltiples puntos estratégicos del juego, te da oportunidad de tocar distintas melodías para realizar cada viaje. ¿Cómo las aprende **Link**? **Sheik**, una misteriosa chica que te apoyará en la aventura, te mostrará los tonos a través de su arpa.

Epona es una fuerte y veloz yegua que será de gran ayuda para **Link** al momento de conducirse por los campos de Hyrule. En algunos momentos de acción, incluso podrás disparar flechas con tu arco mientras montas a toda velocidad.



Koume y Kotake (izquierda) han aparecido en varios videojuegos de **TLOZ**; en **OOT**, ellas manipulan a **Nabooru** para que sea el guardián de la cámara del Spirit Temple.

Al llegar a la cámara del Forest Temple, el ambiente empezará a ponerse tenebroso, pues estarás a un paso de enfrentar a **Phantom Ganon**, un espíritu maléfico de otra dimensión.

No sólo en **Resident Evil** hay zombis. Estos enemigos (arriba) aparecen por primera vez en **Ocarina of Time**, pero siguieron sus hazañas en **Majora's Mask**, **Wind Waker**, entre otros.

Los **Stalfos** (abajo) son de los enemigos clásicos de **TLOZ**. Son hábiles con la espada y usan su escudo para rechazar tus ataques. En **OOT** hay un total de 16 de estos seres.

Este tipo de enemigo, **Club Molblin** (abajo), es una variación de **Molblin**, que encontramos en **Ocarina of Time**. Te toparás con él en Sacred Forest Meadow, llevando a **Link** adulto.

Los **Lizalfos** (arriba) surgieron por primer ocasión en **Link's Adventure** y son rivales duros en **Ocarina of Time**. Su ataque principal es a través de la espada, así que protégete bien.



Una vez que llegues al Fire Temple, en sus profundidades hallarás a una salvaje criatura llamada **Volvagia**, un dragón que se moverá incluso a través de la lava. Su defensa es fuerte, pero puedes dañarlo utilizando el Megaton Hammer, la espada, y por supuesto las flechas. Al eliminarlo obtendrás el medallón de fuego.

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

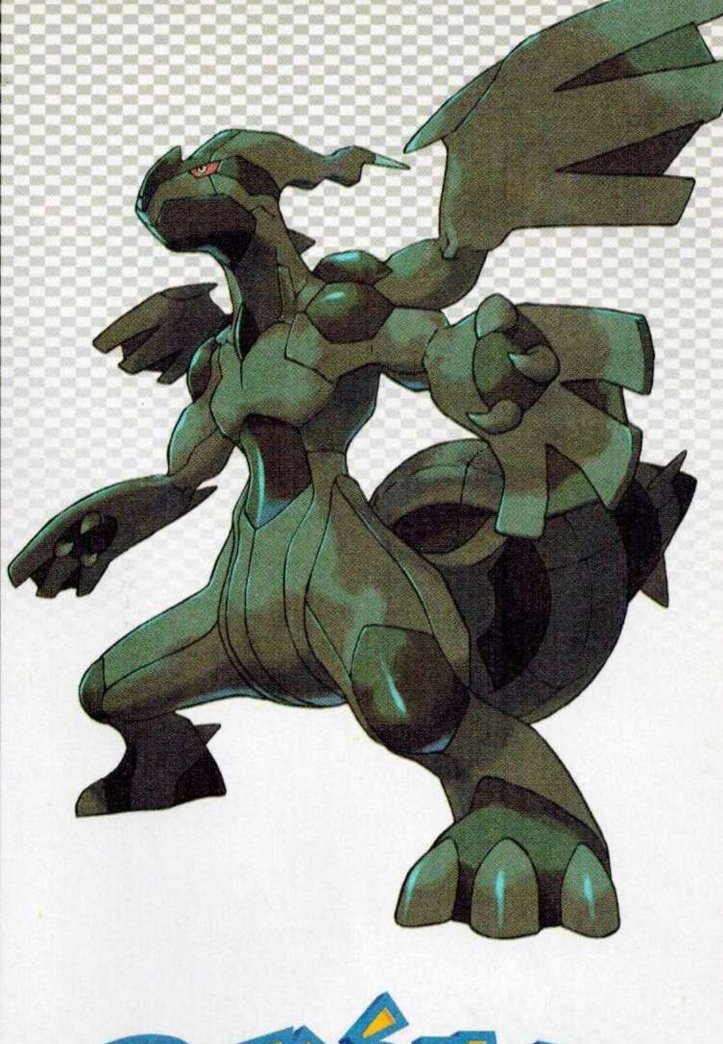
Dream Trigger
Nintendo 3DS

Retos
Al completar ciertos retos dentro del juego ganarás algunos escenarios, títulos y otras funciones interesantes.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Achiever	Consigue la puntuación más alta en cada nivel.
Ambient Dreamer	Finaliza 20 diferentes escenas en el modo World Map sin perecer.
Antagonist	Participa en un juego en el modo VS.
Astronomer	Obtén cincuenta estrellas.
Audiophile	Juega con audífonos.
Berserker	Junta cada ítem HP en una misión sin tener HP al máximo.
Big Bada Boom	Anota 20,000 puntos en un Sonar Ping.
Blast Master	Coloca más de 1,500 Sonar Pings en un escena.
Blockhead	Dibuja un cuadro de 4x4 con el sonar.
Boss Buster	Derrota a todos los jefes.
Cake Eater	Vence a un minijefe sin que recibas daño alguno.
Cats	Termina un juego en empate en el modo VS.
Childlike Dreamer	Termina diez diferentes escenas sin que perezcas en el modo World Map.
Collector	Junta 500 ítems de puntuación.
Completionist	Activa 100 retos.
Concert Goer	Escucha toda la música en Sound Settings dentro de la categoría "Options".
Conductor	Mantén una pista de música completa por un minuto.
Connoiseur	Consigue 250 ítems de HP.
Curator	Junta 200 ítems Score.
Curious Cat	Pon un Sonar Ping en la pantalla táctil durante los créditos.
Deep Scanner	Coloca un Sonar Ping en el mismo lugar en cuatro ocasiones consecutivas.
Delta Surfer	Junta 50 Dream Points en las existencias actuales.
Destroyer	Derrota a 10,000 enemigos.
Detective	Activa todas las rutas principales.
Dream Disciple	Habilita los 25 retos.
Dream Diver	Consigue 100 Dream Points en las existencias actuales.
Dream Knight	Activa 50 retos.
Dream Master	Completa todas las 55 escenas en el modo World Map.
Dream Warrior	Termina una misión sin recolectar algún ítem HP.
Dreamer	Consigue 1,000 Dream Points en el modo World Map.
Drifter	Mueve 30 veces antes de seleccionar una escena.
Drowsy	Finaliza diez escenas en el modo World Map.
Edible	Reúne 100 ítems HP.
Erebus	Termina los cinco rangos de la escenas Purity de forma consecutiva.
Explorer	Activa todas las rutas alternas.
Faceted Dreamer	Concluye 30 diferentes escenas sin perecer en el modo World Map.
Finder	Activa otra ruta principal.
Flash Bang	Finaliza el modo Time Attack en menos de 60 segundos.
Four Corners	Coloca un Sonar Ping en cada uno de las cuatro esquinas.
Free Soul	Anota más de 5,000,000 de puntos en el modo Free Play.
Glutton	Termina un misión mientras colectas todos los ítems HP.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
GOOOOOOAL!	Acaba una escena mientras colectas todos los ítems Score.
Gourmand	Junta 500 ítems HP.
Hunter Gatherer	Consigue 200 Dream Points en el modo World Map.
Insomniac	Completa 30 escenas en el modo World Map.
Know it All	Recorre 500 caminos de ensueño.
Know The Ropes	Observa los cuatro demos.
Light Bringer	Finaliza el modo Time Attack en menos de 45 segundos.
Loner	Completa una escena individual.
Luck Dragon	Finaliza Outrun the Tracker.
Maestro	Permite que una pista musical suene por más de dos minutos.
Merciful	Derrota a todos menos a un enemigo en la escena.
Merciless	Vence a 3,000 enemigos.
Micro Boss	Derrota a diez minijefes.
Mini-Boss Boss	Vence a 50 minijefes.
Minimalist	Termina una escena sin apagar algún Sonar Ping.
Munitionist	Apaga 20,000 Sonic Pings.
Narcoleptic	Completa 20 escenas en el modo World Map.
None Shall Pass	Aniquila a cada enemigo en una escena.
Pathfinder	Activa una misión alterna.
Perfectionist	Finaliza 50 escenas diferentes sin perecer, en el World Map.
Persistent	Termina la misma escena cinco veces consecutivas.
Pica Boss	Vence a 25 minijefes.
Player, Interrupted	Pausa el juego cinco veces mientras participas en una misión.
Plus Four	Pon un Sonar Ping en cada una de las direcciones cardinales.
Point-a-holic	Reúne 500 Dream Points en el modo World Map.
Pristine	Termina una escena sin que te produzcan algún daño.
Procurer	Colecciona 1,000 items Score.
Promise Maker	Habilita 10 retos secretos.
Quartermaster	Apaga 50,000 Sonic Pings.
Racer	Finaliza tres escenas en menos de 10 minutos en el modo World Map.
Ranger	Activa tres rutas alternas.
Ronin	Consigue más de 10,000,000 puntos en el modo Free Play.
Secret Keeper	Habilita 25 retos secretos.
Seeker	Activa cinco rutas principales.
She Loves Me...	Junta cada uno de los ítem Score de una escena.
Shine Get	Consigue 250 estrellas.
Shooting Star	Obtén 150 estrellas.
Slow but Steady	Dura dos minutos con un minijefe.
Soloist	Completa todas las misiones individuales.
Speed Dreamer	Finaliza el modo Time Attack en menos de 50 segundos.
Speed Freak	Acaba con un minijefe en menos de 60 segundos.
Square Eyes	Dibuja un cuadro de 5x5 con Sonar.
Star Power	Obtén 100 estrellas.
Stocker	Apaga 10,000 Sonic Pings.
Tic Tac Toe	Dibuja un cuadro de 3x3 con Sonar.
Traveler	Recorre 100 caminos de ensueño.
Untouchable	Derrota al jefe final sin que te provoque el mínimo daño.
Vagabond	Mueve 100 veces antes de que selecciones una escena.
Vagrant	Mueve 10 veces antes de seleccionar una escena.
Wanderer	Anota más de 2,500,000 puntos en el modo Free Play.
Warrior	Derrota a 1,000 enemigos.
What, Me Score?	Finaliza una escena sin colectar alguno de los ítems Score.
You Are Winner	Gana 10 juegos en el modo Versus.







¡Un nuevo mundo con más de 150 Pokémon!
Disponible el 6 de marzo de 2011



The Pokémon Company Nintendo

NINTENDO DS™

Cada juego se vende por separado.

 Visítanos en www.nintendo.com

CLUB NINTENDO

Éstа es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Hemos vuelto con una nueva entrega de esta sección hecha por y para fans de Club Nintendo y Nintendo en general. En esta ocasión tenemos variedad de fotografías, desde grandes colecciones, *cosplay* hasta dibujos que denotan pasión por la marca. Les recordamos que cuando nos envíen sus fotografías, siempre pongan sus datos completos para que puedan ser publicadas correctamente. ¡Que inicie la galería!

Festejando el cumpleaños

Al estilo Nintendo



Diego Ruiz nos escribe desde Monterrey para contarnos que a sus seis años (recién cumplidos) ya es todo un fan de **Super Mario Bros.**, tanto así que su familia y amigos le organizaron su cumpleaños temático en la escuela.







Colección de videojuegos

Y revista Club Nintendo



Mistral Verdejo Arias nos presume la cantidad de juegos que ha coleccionado, y le saca una foto con Realidad Aumentada a las portadas de Nintendo usando su cámara de Nintendo 3DS. ¡Qué buen detalle!



The Legend of Zelda

En figuras de papel

Cuando hay creatividad, se pueden lograr cosas importantes. Así lo demostró Rodrigo Salinas, aprovechó su tiempo para recrear en papel a **Link** en sus diferentes colores, como lo vimos en **Four Swords**.



Reuniendo a los amigos para el *cosplay*

Club Objetivo Anime Tehuacan



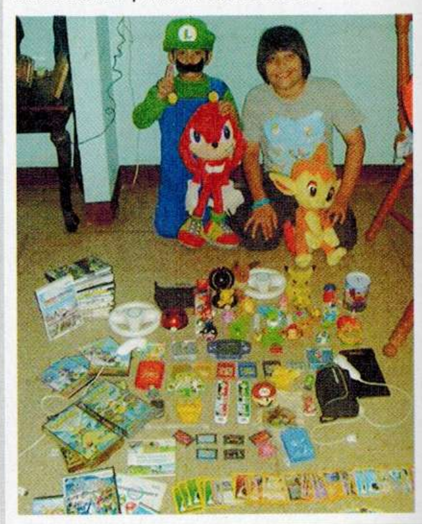
Fermín Martínez nos platica que desde el año 2000 forma parte de un club de aficionados al *cosplay*, y que también se hizo seguidor de Club Nintendo. Aquí lo podemos ver en el atuendo de **Travis Touchdown**, mientras que sus hermanos se visten de **Mario** y **Luigi**. Muchas felicidades por sus trajes.



***Cosplay* de Luigi**

Y colección de **Pokémon**

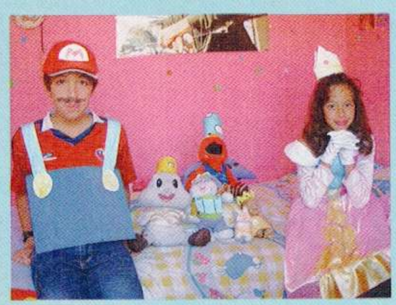
En esta imagen podemos apreciar parte de la colección de Constantino Tapia. Se nota que es un gran entrenador **Pokémon** que, además, tiene figuras, tarjetas y videojuegos en su colección. ¡Muchas felicidades!



Peach y Super Mario Bros.

Hermanos en *cosplay*

Valentina nos comenta que es fan de la revista Club Nintendo desde hace un año. Aprovechó esta oportunidad para mandar su foto con su hermano en *cosplay* de los personajes del Mushroom Kingdom.



El talento creativo de un fan de Nintendo
La imaginación no tiene límites






De Santiago de Chile, Cristian Alarcón nos envía varia fotos con sus creaciones artísticas que incluso ha realizado con piezas de LEGO. Muchas felicidades por tu creatividad. ¡Esperamos más fotos!




Llevando el gusto por Nintendo hasta el aula
Cosplay de héroes y heroínas

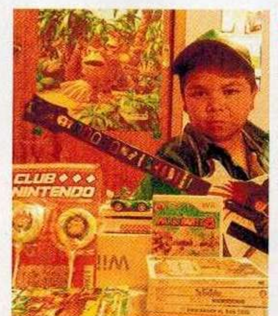
En esta foto que nos manda Hugo Marín vemos cómo aprovecharon un tiempo en su escuela para usar su creatividad y disfrazarse de sus personajes favoritos de Nintendo, incluyendo a **Toaddette** y a **Rosalina**.




Fan universitario
Entra al mundo de **Yoshi**

Darío de la Cerda, junto con Iris, Nancy y Abraham, diseñaron este *display* para una de sus clases en la carrera de Diseño Gráfico. Les quedó bastante bien.





Fan de Club Nintendo
Desde pequeño

Isaías Aguilar nos platica que se suscribió a Club Nintendo para no perderse ni un detalle de sus juegos de Nintendo favoritos.

Colección de figuras
Juegos y revistas

Luis Fernando Bonilla gusta de coleccionar figuras de todos los personajes de Nintendo, también pósters de **Mario**.




Coleccionista de Club Nintendo
Pósters y revistas

Desde Honduras nos escribe Augusto Umaña para confesarnos su afición por Club Nintendo. Vaya que es interesante la colección que tienes. Muchas felicidades.

Diversión y diversidad
Combo de juegos

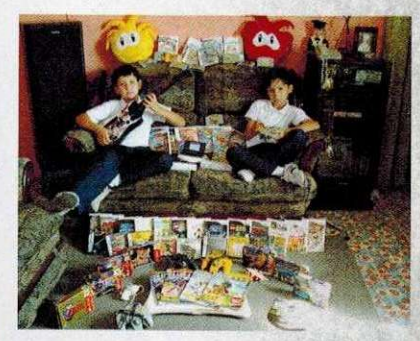
Esta foto es de Antonio Alonso Solorio, podemos observar que gusta de todo tipo de juegos y que es un gran seguidor de **Mario** y de **Yoshi**.





Recordando al Nintendo 64
La máquina de diversión

Albis y César Barrón son tan buenos hermanos como **Mario** y **Luigi**, y gustan de los juegos actuales y clásicos como **Conker's Bad Fur Day**, que muestran en la foto.



Colección de videojuegos
Y revistas Club Nintendo

Marcelo Lillo nos escribe desde Talca, Chile, para mostrarnos parte de su colección de videojuegos, entre ellos un GameCube.

Colección especial
De consolas y juegos

Aquí está la colección de Camilo Alvarado, de Montt, Chile. Es fan de Nintendo desde hace 12 años.



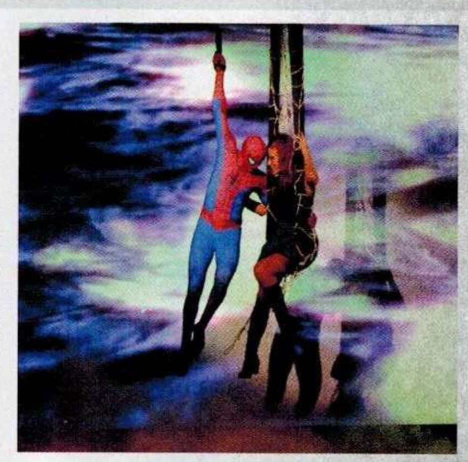
Fan de la animación japonesa
Y de Revistas CN

Tonatiuh nos da una muestra de su afición por los juegos de video y series como **Evangelion** y **Dragon Ball**.



Spider-Man
Un heroico show en México, DF

Uno de los superhéroes más populares de Marvel, **Spider-Man**, llega a la ciudad de México para sorprendernos con una puesta en escena que reúne a 21 actores que realizarán las intrépidas hazañas y aventuras que has visto en los cómics, cine o juegos. La cita es en el Auditorio Nacional del 14 al 16 de julio.



Arte del mes

Trabajos artísticos de nuestros lectores

Kioduri Komakabi de Tijuana, B.C., aprovecha el festejo del 20 aniversario de **Sonic** para enviarnos este dibujo en donde vemos a tres de los protagonistas. Espero que te haya emocionado la noticia de **Sonic Generations** para Nintendo 3DS.



Desde Salvatierra, Guanajuato, nos escribe Luis Daniel García, quien nos pide que publiquemos su dibujo y comenta que le han encantado todas las portadas de 2011. Seguro la de **Zelda** es una de tus favoritas, ¿no?





Abraham González se dice todo un fan de los juegos de pelea, en especial de **Street Fighter**, pero también le atraen títulos como **Killer Instinct**, del cual nos manda un dibujo de la bella **Orchid**.

Ahora con la euforia que ha causado **Pitt** por su próximo título en Nintendo 3DS, sus seguidores, como Alejandro Valdovinos, nos envían sus obras de arte. Espero que nos sigas enviando tus creaciones para esta sección.





Pokémon no podía quedar fuera de este espacio de dibujos, y fue Paco Francisco quien nos envió a **Rayquaza**, a quien vimos en **Pokémon Emerald**. Invitamos a que nos sigan enviando sus obras de sus **Pokémon** favoritos.





Un verdadero fan de **Super Mario Bros.** siempre captará las escenas con más acción del clásico de 8 bits. Aquí, por ejemplo, tenemos un enfrentamiento en contra de los **Hammer Bros.**, rivales bastante fáciles pero que se podían complicar al más ligero descuido.

Figuras de colección y múltiples videojuegos

Entretenimiento garantizado



Fabián Moncayo nos muestra su pasión por Nintendo y cómo a través de los años ha conseguido varias figuras, videojuegos y revistas de Club Nintendo.

Fan de CN

9 años y contando...



Fernanda M. nos envía, desde Tijuana, la foto de la colección de su hermano Édgar, quien lleva comprando la revista desde hace casi una década, misma en la que ha disfrutado de grandes videojuegos y consolas.

Coleccionista del Mushroom Kingdom

Y de todo lo relacionado con **Mario**



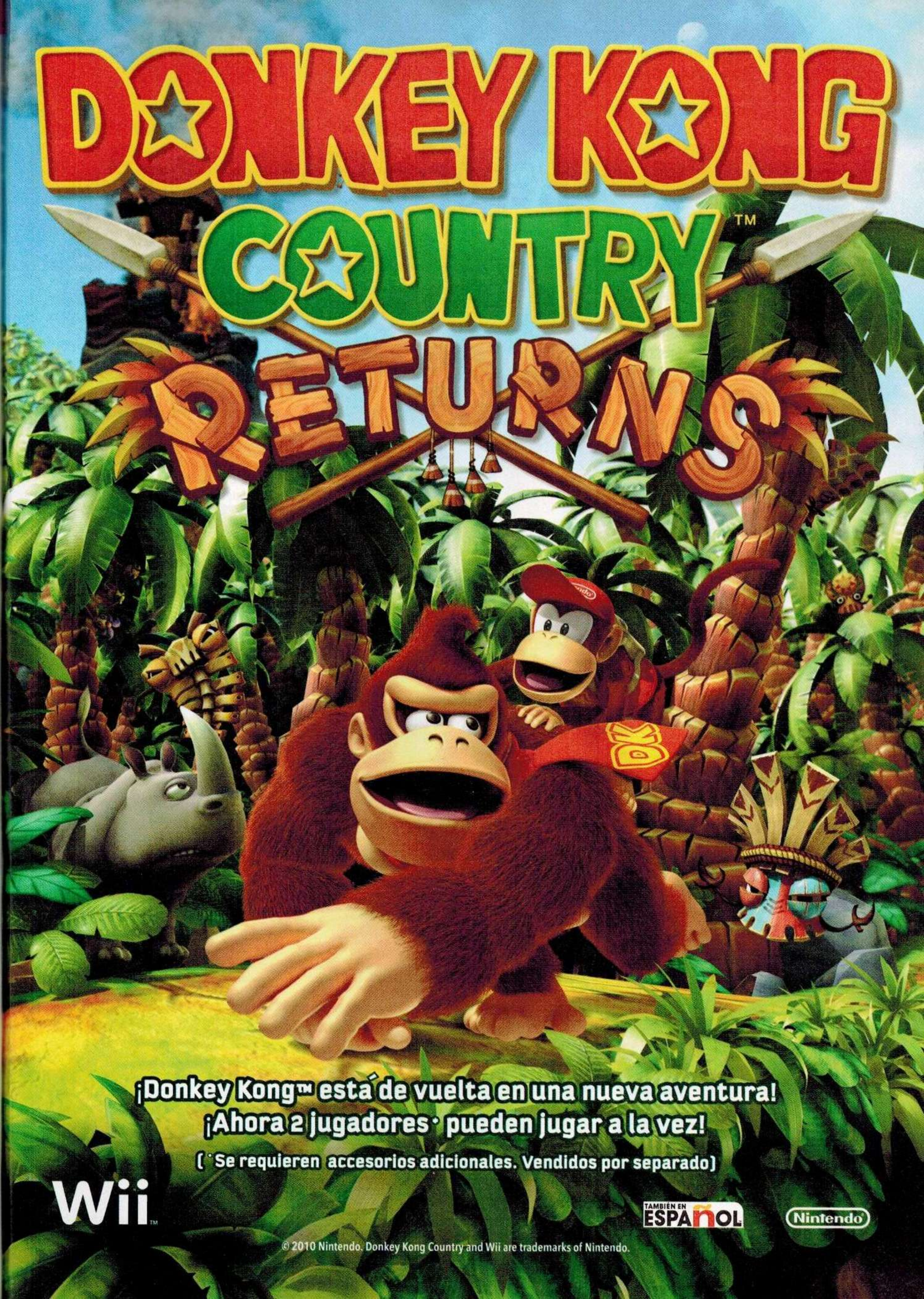
Playeras, revistas CN, figuras de colección, loncheras, mochilas y hasta juegos de mesa y videojuegos son parte del tesoro que posee nuestro amigo Luis Riojas.

La era 3D

Se vive mejor en el N3DS



Efraín Carrillo nos demuestra lo orgulloso que se siente con su recién adquirido Nintendo 3DS.



DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
¡Donkey Kong™ está de vuelta en una nueva aventura!
¡Ahora 2 jugadores* pueden jugar a la vez!
(*Se requieren accesorios adicionales. Vendidos por separado)
Wii
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
© 2010 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii are trademarks of Nintendo.

Última página

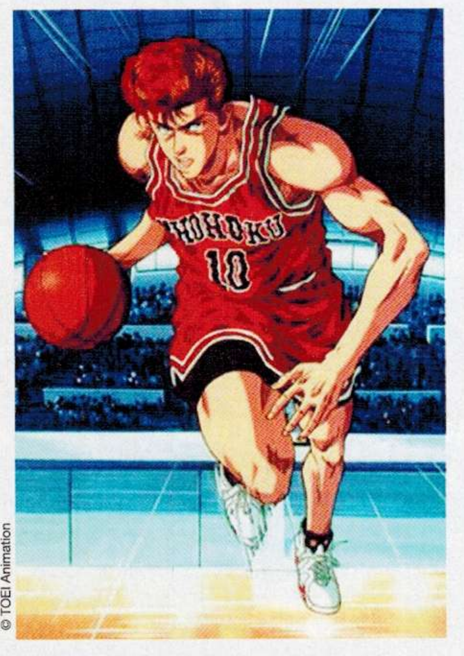
Por ahora llegamos al final de la edición de julio, pero en el próximo número publicaremos todos los detalles de los juegos que se presentaron en la Electronic Entertainment Expo 2011. Daremos nuestras impresiones sobre Wii U, cómo se juega, qué tantas bondades nos ofrece el control y cuáles serán los juegos que se hayan sumado además de los presentados en la conferencia de Nintendo. Por supuesto, seguiremos a detalle los próximos lanzamientos para Nintendo 3DS, siendo **Super Mario** y **Mario Kart** uno de nuestros títulos más esperados por sus creativas maneras de juego y las horas y horas que seguramente pasaremos con cada uno de ellos. Por supuesto, también incluiremos nuestras secciones tradicionales, como Canales Nintendo, Dr. Mario o Club Nintendo. Así que no dejes de escribir o mandarnos tus fotos. ¡Hasta entonces!

Reporte E3 (Wii / N3DS / NDS / Wii U)

Nuestro reporte en 2010 fue muy emocionante, hablamos de los juegos que llegarían para el Nintendo 3DS y lo bien que pintaba el futuro para esta consola a través del apoyo de los múltiples licenciatarios. Ahora, en 2011, vemos el surgimiento de una nueva consola de videojuegos, el Wii U, próximo coloso de Nintendo que además de cumplir con los requisitos tecnológicos de la actualidad, nos ofrece una experiencia de juego superior a través de un peculiar control que incluye una pantalla táctil de 6.2 pulgadas. Por supuesto, hablaremos de los juegos que se mostraron para 3DS, así como para Wii y Nintendo DS, que aunque ya son menos, no han bajado la calidad y siguen ofreciendo buenas historias para todo tipo de jugadores.

Un vistazo a Japón

En la década de 1990 apareció en televisión lo que sería para muchos el anime más impactante con temática deportiva, **Slam Dunk**, una historia que involucraba a jugadores de preparatoria cuyo objetivo era ganar el campeonato estatal. **Sakuragi**, el personaje principal, nos da un ejemplo de cómo hay ocasiones en la vida que el destino te pone ante tu verdadera vocación, pues él sólo entró al equipo para impresionar a una chica, sin darse cuenta de que lo que terminaría hallando sería su verdadera pasión deportiva.



Mystery Case Files: The Malgrave Incident (Wii)

Si te gustan los juegos tipo *point and click* al estilo **Clock Tower**, aquí encontrarás una opción interesante. Se trata de un título que pondrá a prueba tus habilidades de investigación y deducción; es la primera entrega diseñada para Wii, ya que las versiones anteriores sólo habían aparecido en el Nintendo DS. Tu misión será revelar el secreto detrás de la mansión Malgrave, deberás buscar pistas usando el Wimote y resolver diversos acertijos que te mantendrán inmerso en la historia del juego. Visualmente te transportará a escenarios enigmáticos, en donde deberás explorar minuciosamente para encontrar hasta el mínimo elemento que te sea de utilidad para completar los objetivos.

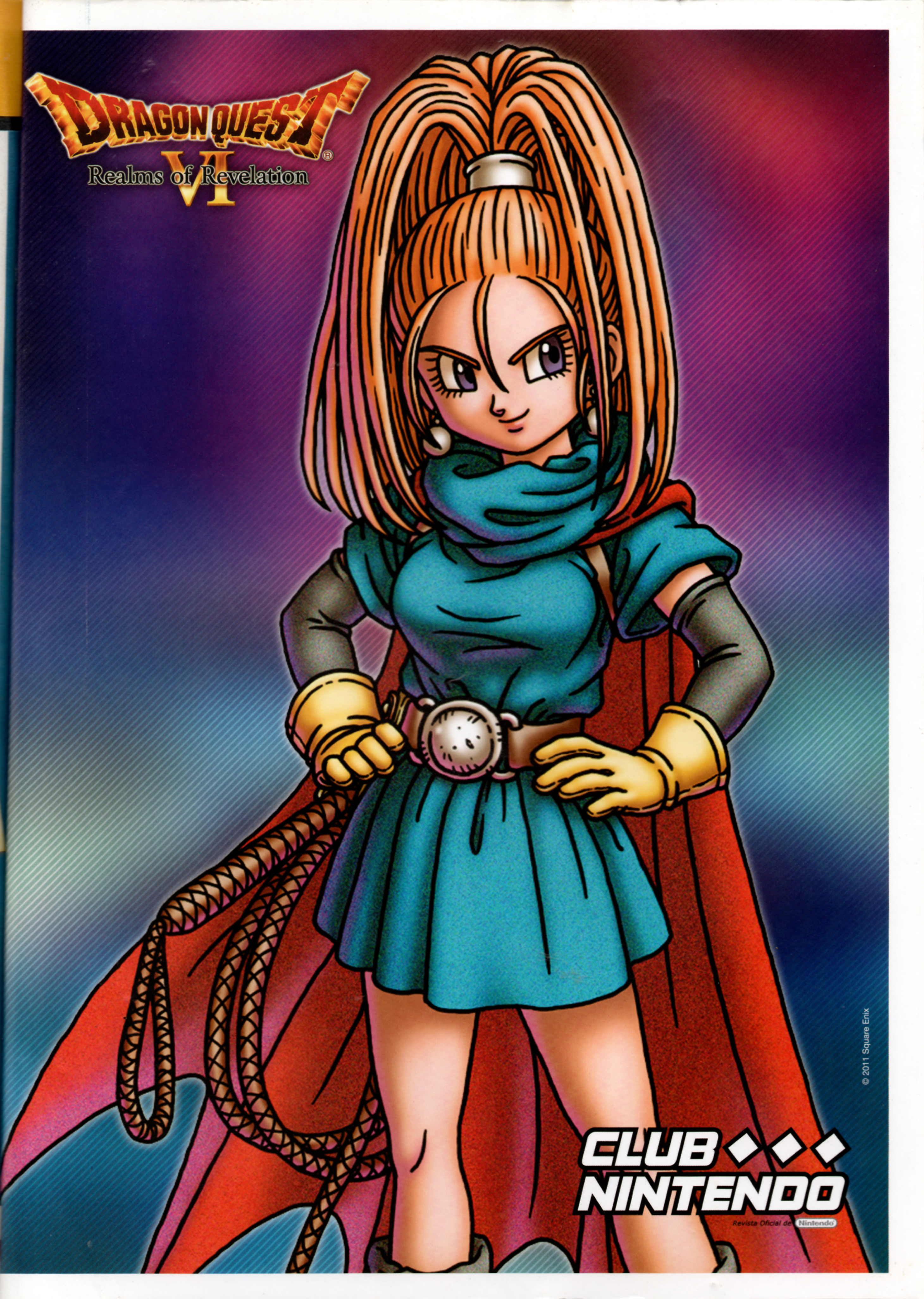


BlazBlue Continuum Shift II (N3DS)

¿Recuerdas la serie de juegos **Guilty Gear**? Pues ahora tendrás esa misma acción y estilo de combate en un nuevo juego para Nintendo 3DS. **BlazBlue Continuum Shift II** es una adaptación al portátil de Nintendo, que contará con una amplia cantidad de personajes y escenarios, así como con un *gameplay* dinámico que te mantendrá en continuo movimiento. Visualmente es impresionante, y se disfruta notablemente la ambientación tridimensional a través de la vista en dos planos. En la próxima edición de Club Nintendo daremos todos los detalles de este intenso título de peleas.



NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.


DRAGON QUEST VI
Realms of Revelation
© 2011 Square Enix
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo


DRAGON QUEST VI
Realms of Revelation
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2011 Square Enix